

百变Q版素描技法

零点动漫◎编著

- 6 种头身比例画法
- 6 种表情神态设计
- 6 种不同年龄造型绘制
- 7 种动作姿势绘制
- 8 种服装配饰表现
- 8 种Q版表情变化
- 9 种头部角度展示
- 9 种经典发型设计
- 9 种衣服褶皱分类
- 12 种Q版表情符号展示
- 16 种角色性格设计
- 1000 多张图片全程图解

从零开始 » 百例演练 » 掌握百变技法

全程图解 » 轻松学习 » 成为漫画达人

清華大學出版社

漫画达人系列

百变Q版素描技法

零点动漫　编　著

清华大学出版社
北　京

内 容 简 介

本书以“零基础”为起点，以“实战操作”为主，紧扣“Q版漫画”，主要内容包括6种头身比例画法＋6种表情神态设计＋6种不同年龄造型绘制＋7种动作姿势绘制＋8种服装配饰表现＋8种Q版表情变化＋9种头部角度展示＋9种经典发型设计＋9种衣服褶皱分类＋12种Q版表情符号展示＋16种角色性格设计＋1000多张图片全程图解。

本书适合各类漫画初学者，特别适合Q版爱好者、漫画设计人员、角色设计人员、动画片设计人员等使用，还可作为各培训学校、中专、大专等高校的动漫辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

百变Q版素描技法/零点动漫编著.--北京：清华大学出版社，2015
(漫画达人系列)
ISBN 978-7-302-39795-3

Ⅰ. ①百… Ⅱ. ①零… Ⅲ. ①漫画—素描技法 Ⅳ. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第080941号

责任编辑：杨作梅
装帧设计：杨玉兰
责任校对：王　晖
责任印制：

出版发行：清华大学出版社
网　　址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址：北京清华大学学研大厦A座　　邮　　编：100084
社 总 机：010-62770175　　邮　　购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
课件下载：http://www.tup.com.cn，010-62791865
印 刷 者：
装 订 者：
经　　销：全国新华书店
开　　本：190mm×260mm　　印　　张：19　　插　　页：4　　字　　数：374千字
版　　次：2015年8月第1版　　印　　次：2015年8月第1次印刷
印　　数：1~3000
定　　价：46.80元

产品编号：062832-01

前言



1. 写作驱动

零点画室的老师们曾编写了一套“新手学超级漫画系列”，出版后深受广大漫画爱好者的青睐，同时他们也给图书提出了许多宝贵的建议，如能不能写得更细致一点，学起来更简单容易上手等。在综合了广大漫画爱好者的意见下，我们特意策划了本套“漫画达人系列”丛书，主要包括以下品种。

(1)零基础学素描技法 (线稿草图篇)

(2)百变Q版素描技法

(3)百变服饰素描技法

(4)百变造型素描技法

(5)百变场景素描技法

(6)百变萌系素描技法

(7)百变古风素描技法

(8)百变美少年素描技法

(9)百变美少女素描技法

(10)百变古风美少女素描技法

(11)素描综合技法实战208例

(12)SAI＋Photoshop漫画绘制技法从入门到精通

2. 本书特色

画室老师在指导学员绘画时，经常有许多学员问老师，绘画成功的秘诀是什么？老师们结合数百位学员的成功经验，总结出最平实的两点诀窍：一是打好基础；二是多加练习。万丈高楼平地起，基础打不好，高楼就建不牢；基础打好了，想建多少层都可以。

市场上许多同类漫画书一开始就是不停地教画画，而忽略了绘制者的基础。于是我们在策划这套书时，与同类书做了比较，加强了四块内容，这也正是本系列丛书差异化和优于市场同类书的地方。

- 一是“SAI绘制漫画具体步骤”内容的增加。对于初学者，漫画主要是通过漫画软件SAI来进行效果绘制的，因此掌握SAI软件的应用是最基础的。但市场上绝大多数图书都没有讲SAI软件相关的基础知识，特别是运用SAI绘制漫画的具体步骤。因此，本书从贴近漫画初学者的角度，在第1章中特别介绍了SAI软件的界面、功能、快捷键等基础知识，特别是安排了案例效果，教大家如何使用SAI软件一步一步地绘制漫画。
- 二是“线稿草图绘制流程”基础内容的增加，专门用于帮助绘画者打好基础，犹如练功扎马步。任何一个漫画效果都是从草图绘制开始的，因此老师们总结出“六步速成法”——设定动作草图、五官关节、人体结构，衣服外形、衣服褶

皱、衣服图案，帮助读者快速上手，然后通过“描绘线稿、绘制阴影、整理画面”三大步更上一层楼，完善效果。只要大家将这九大步的基本功练扎实了，后面所有效果的绘制都可手到擒来，一画就会。

- 三是“通过百变效果演练掌握百变技法”。通过前面掌握SAI软件的用法，以及线稿草图绘制流程，帮助读者打牢基础，接下来就是多加练习了。因此书中“画法规律＋实战案例”相结合，既教授读者漫画绘制的规律、方法，又通过上百个实战绘制，帮助读者真正掌握百变Q版漫画的绘制技法！
- 四是增加“填充式＋线条式＋素描式”3种添加阴影的方法。市场上的漫画类图书，多为单独的阴影式，或线条式，比较单一，而本系列书同时介绍3种添加阴影的方法，在不同的书中进行了安排，为漫画学习者传授更多的学习方法和技巧。

3. 本书内容

本书是“漫画达人系列”中的一本，专讲“Q版人物”素描技法！内容如下。

第1章，专讲Q版基础知识，帮助初学者快速上手。

第2章，专讲线稿草图绘制流程，帮助初学者掌握绘画规律。

第3章，详细讲解和实战操练头身比例的多种绘制技法。

第4章，详细讲解和实战操练头部发型的多种绘制技法。

第5章，详细讲解和实战操练五官表情的多种绘制技法。

第6章，详细讲解和实战操练身体造型的多种绘制技法。

第7章，详细讲解和实战操练动作姿势的多种绘制技法。

第8章，详细讲解和实战操练服装配饰的多种绘制技法。

第9章，详细讲解和实战操练不同角色性格的绘制技法。

第10章，详细讲解和实战操练百变角色创意设计技法。

第11章，详细讲解和实战操练百变Q版人物的上色技法。

4. 作者团队

本书由零点动漫编著，资深漫画师陈云云监制，参加编写的人员还有王琴、齐熠晨、何胜强、孙雪汀、袁丁、潘思佳、谭贤、柏松、苏高、罗磊、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。书中存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信交流和指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

编　者

目录

CONTENTS





第1章

Q版知识快速上手

本章主要介绍Q版角色的基础知识、绘画工具和尝试临摹绘制。Q版角色是指比较梦幻的、卡通的、可爱的人物形象。Q版角色的绘制通过夸张的表现手法，让人物看起来很可爱，因此深受青少年的喜欢。本章主要介绍漫画基础知识、认识Q版角色以及绘制Q版角色的工具等内容，为读者熟练掌握后面学习Q版角色的绘制奠定良好的基础。



1.1 动漫发展简述

“动漫”是动画和漫画的简述性合称，泛指所有的动画、漫画作品。在其他语言中，起初二者很少被合称使用，但随着现代传媒技术的发展，动画和漫画之间的联系日趋紧密，两者也常被合称为“动漫”。动漫是目前年轻人最喜爱的多媒体影像形式之一。动漫作为一种流行文化发源于日本，作为一种大众文化载体，其含义更加广泛，不仅包括静态的漫画杂志、书籍、卡片，还包括动态的漫画音像制品。



动画《狮子王》

1.1.1 美国、日本及中国的动漫发展浅析

美国

1937—1949年是美国动画的发展初期。1937年，迪士尼公司推出的《白雪公主》片长达74分钟，这在美国动画片史上是个史无前例的创举。此后又陆续推出了《木偶奇遇记》《幻想曲》《小鹿班比》等动画长片。第二次世界大战爆发后，迪士尼公司停止了动画长片的拍摄，直到20世纪40年代末期才逐渐恢复过来。例如，查克·琼斯创作的《兔八哥》《戴飞鸭》等动画短片在战争期间也非常受欢迎。

1950—1966年是美国动画的第一次繁荣期。这一时期的迪士尼公司，几乎每年都要推出一部经典动画片，如《仙履奇缘》《爱丽斯梦游仙境》《小姐与流氓》《睡美人》等。与此同时，其他的动画制作公司在迪士尼公司的排挤之下纷纷关门，迪士尼公司从此走上了动画电影业霸主的道路，同时《顽皮豹》在1965年获得奥斯卡最佳动画短片奖。

1967—1988年是美国动画的蛰伏期。1966年12月15日，伟大的华·迪士尼因肺癌去世，迪士尼公司因此陷入了困境，以致于美国动画业也进入了萧条时期。此时，电视动画逐渐发展起来，如《猫和老鼠》。威廉·汉纳和约瑟夫·芭芭拉是电视动画的代表人物，



他们创作了电视系列片《猫和老鼠》《辛普森一家》等。整个20世纪70年代，只有数部动画片，质量也平平。

20世纪80年代初，老一代的动画家都到了退休的年龄，迪士尼公司处于新旧交替时期，为了努力培养新人拍出了颇有争议的动画电影，如《黑神锅传奇》等。20世纪80年代后期，迪士尼公司开始尝试着利用电脑制作动画，1986年的《妙妙探》第一次用电脑动画制作了伦敦钟楼的场面。同时，专业的企业经理人麦克·艾斯纳接管了迪士尼公司。

1989年是美国动画的又一次繁荣期。迪士尼公司推出的《小美人鱼》获得了极大的成功，标志着美国动画片又一次进入了繁荣期，一直持续至2002年。这一时期的代表作品很多，如创造了票房奇迹的《顽皮豹》《狮子王》、第一部全电脑制作的动画片《玩具总动员》以及逼真的《恐龙》等。20世纪90年代末，各个大制片公司纷纷涉足动画界，使这一时期的美国动画变得异彩纷呈。



《白雪公主》

日本

1945—1967年是日本动漫产业的初创期。20世纪40年代，日本的动漫大多出自漫画家一人之手，从创意情节、绘制背景图、填色等都由一个人单独完成。到了20世纪60年代，日本的动漫创作才有了明显的分工，从动漫师逐渐过渡到了动漫工作室。《铁臂阿童木》这部动画长片就是在这一时期由手冢治虫工作室创作完成的。

1967—1971年是日本动漫产业的成长期。这一时期出现了青年漫画连载杂志——《周刊少年》，在当时受到了青少年朋友的追捧。这一时期的青少年是“二战”后出生的第一批孩子，他们与日本漫画产业的发展紧紧地联系在了一起。

1971—1975年是日本动漫的过渡期。这一时期的漫画家专属于一些出版社，他们可以

得到更多的稿酬和签约费。由于当时的稿费相当少，迫使许多漫画家开始发行单行本漫画来获得版税，以此来维持工作室的运营。

1975—1990年是日本动漫业的繁荣期。这一时期的小学馆、集英社、讲谈社这3家出版社开始垄断漫画市场，也为日本动漫产业奠定了稳固的基石。例如，《聪明的一休》《机器猫》等动画片的剧情、动画技术等都达到了很好的水平，标志着日本的动漫产业进入了成熟期。

自1990年至今，是日本动漫业的创新期。这一时期日本动画在创作构思、制作技法、画风等方面逐渐形成了自己独特的风格，以完善的技巧、天马行空的想象构思，带给观众不一样的视觉体验。



《龙猫》

中国

中国的动漫，从20世纪60年代开始一直到20世纪80年代中期，不仅种类繁多，而且内容和艺术性都远高于同一时期的日本和美国，特别是日本的早期很多动画都深受我国动画的影响。

中华人民共和国成立初期，中国的动画事业可以说是得到了非常快速的发展，不但作品多，而且精品也多。1961—1964年制作的《大闹天宫》可以说是当时国内动画的巅峰之作，从人物、动作、画面、声效等都达到了当时世界的最高水平。自此，我国动漫事业不断发展，动漫的形式也越发多样。1947年，我国制作了第一部木偶动画片《皇帝梦》；1958年，中国拍摄第一部剪纸动画片《猪八戒吃西瓜》；1960年，完成了第一部水墨画动画片《小蝌蚪找妈妈》；1962年，完成了第一部折纸动画片《一棵白菜》。新的动画表现形式的加入，使得中国的动画事业达到了一个顶峰。

但“文革”的到来，使动画行业受到了很大的冲击。由于写实主义和教育意义，让人们觉得动画片都是给小朋友看的课外教材，这种思想不仅延续了下来，而且还在大部分人心里深深地扎根，最终造成了中国动画产业的衰败。

改革开放之后，中国动画片制作又一次进入了繁荣时期，在1978—1989年，中国共制作了219部动画影片，例如《哪吒闹海》《金猴降妖》《天书奇谭》等优秀作品，而且电视动画片也在这个时候出现了《葫芦兄弟》《黑猫警长》《阿凡提的故事》等，给人留下深刻印象的作品。从整体上看，这是个比较平均的时代，既有少量全年龄的艺术片，又有大量类似《黑猫警长》这样纯粹给儿童看的主流教育动画片，而且其制作手法基本沿袭了上海美术电影制片厂万氏兄弟开创的风格，没有太多创新。

20世纪90年代各大动画制作厂家开始与国际动画业展开交流与合作，白银时代的那种故步自封的局面停止了，数字生产手段取代了以往的手工绘制方式，大大地提高了制作效率。自1995年起，中国电影放映公司对动画片不再采用统购统销的计划政策，而是把动画片推向市场，改变了动画片的生产状态和经营方式，确立了社会效益和经济效益双赢的观念。但是即使数量和质量都提高了，由于制作动画片主要是给孩子看的这种理念的存在，在题材和内容上并没有太大的突破。

随着动漫的发展，我国引入了大量的欧美、日本动画片，而国产动画片在比较之下在内容、画面、人物形象等方面都暴露出了严重的不足。根深蒂固的教育理念没有错，但在动画的形式和质量上却没有大的突破，使得原本应该是国产动画片的观众——少年，纷纷青睐外来动画片。由此可见，中国动漫产业有着广阔的市场和光明的前景，只要做好利用开发，它必成为中国第三产业的重要组成部分。但现今中国动漫产业还存在着大量的弊端，如动漫产业没有明确的定位分级制度、缺乏人才、缺乏培养该类人才的专业学校和途径等。



《黑猫警长》

1.1.2 不同国家的动漫风格特点

美国：美国人向来比较喜欢直接，在表达意图时，他们总是开门见山。美国人又很推崇并且善于幽默，因此他们喜欢创作真实细腻、妙趣横生的3D动画作品。其作品侧重于娱乐性。

日本：日本人更多地保留了东方民族隐忍、含蓄的特征，其动漫讲究简练与写意的风格。因此，他们对动画的二维处理，反映了日本人对我国国画技巧的承袭。其作品注重叙事性和意境的表达。

中国：中国坚持传统艺术的表达，融入科技，形式多样，如水墨、剪纸、皮影等。其创作风格注重对传统文化的借鉴和本土现实生活的提纯。

1.2 认识Q版角色

说起Q版角色，我们会联想到各种卡通毛绒公仔，因其夸张可爱的形象而广受大家喜爱。

1.2.1 什么是Q版角色

Q版角色就是人物形象比较梦幻、卡通、可爱。也有人认为，Q版角色就是将人物形象Q化，也就是我们日常所说的卡哇伊化。





1.2.2　Q版角色的特点

所谓的Q版人物是相对于写实人物而言的。其造型特点是头大身小，以可爱为形象设计的理念，将人物造型的形体特征、表情、发饰、服饰等进行夸张变形。因此在实际设计中，变形和夸张是整个Q版人物造型的基础。

夸张的眼睛

夸张的头部

没有鼻子，或者被处理成了一个小点

夸张的肩部，变得更加圆

简化的手臂

脖子更加细小

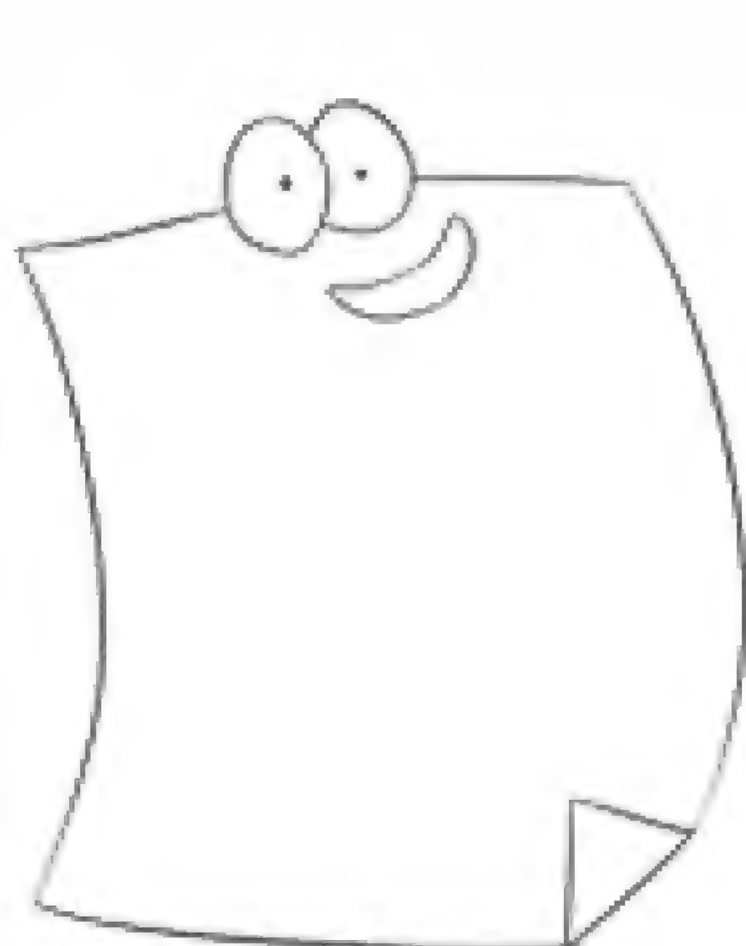
简化的腿部

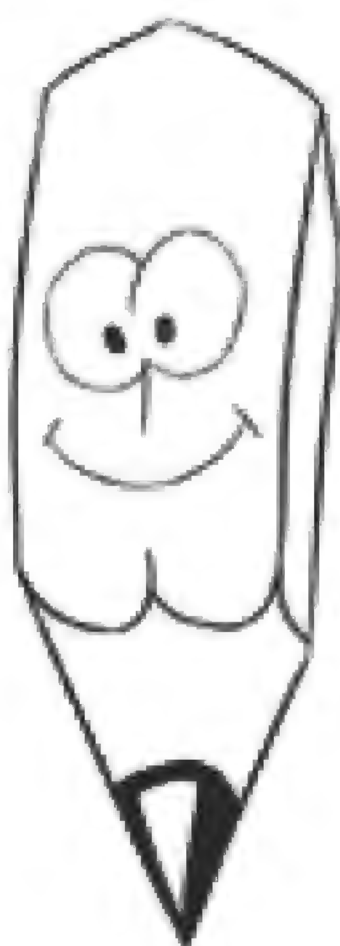
简化的手掌

1.3　绘制Q版角色的工具

成功绘制Q版角色的关键不在于使用什么工具，而在于谁在使用这些工具，这是笔者多年的经验。当然，高品质的工具的确可以提高作品的精度，并减少因此而付出的时间和精力，增加创作者的兴趣和自信。

1.3.1 手绘Q版角色的工具





纸张

草稿纸：纸张厚度比较薄，一般练习时使用的纸即可。原稿纸：专业用纸，表面光滑，渗水自然，用橡皮擦除画面时纸张不起球。

铅笔

选择的铅笔不能太软，也不能太硬。太软擦不干净，太硬容易有划痕。





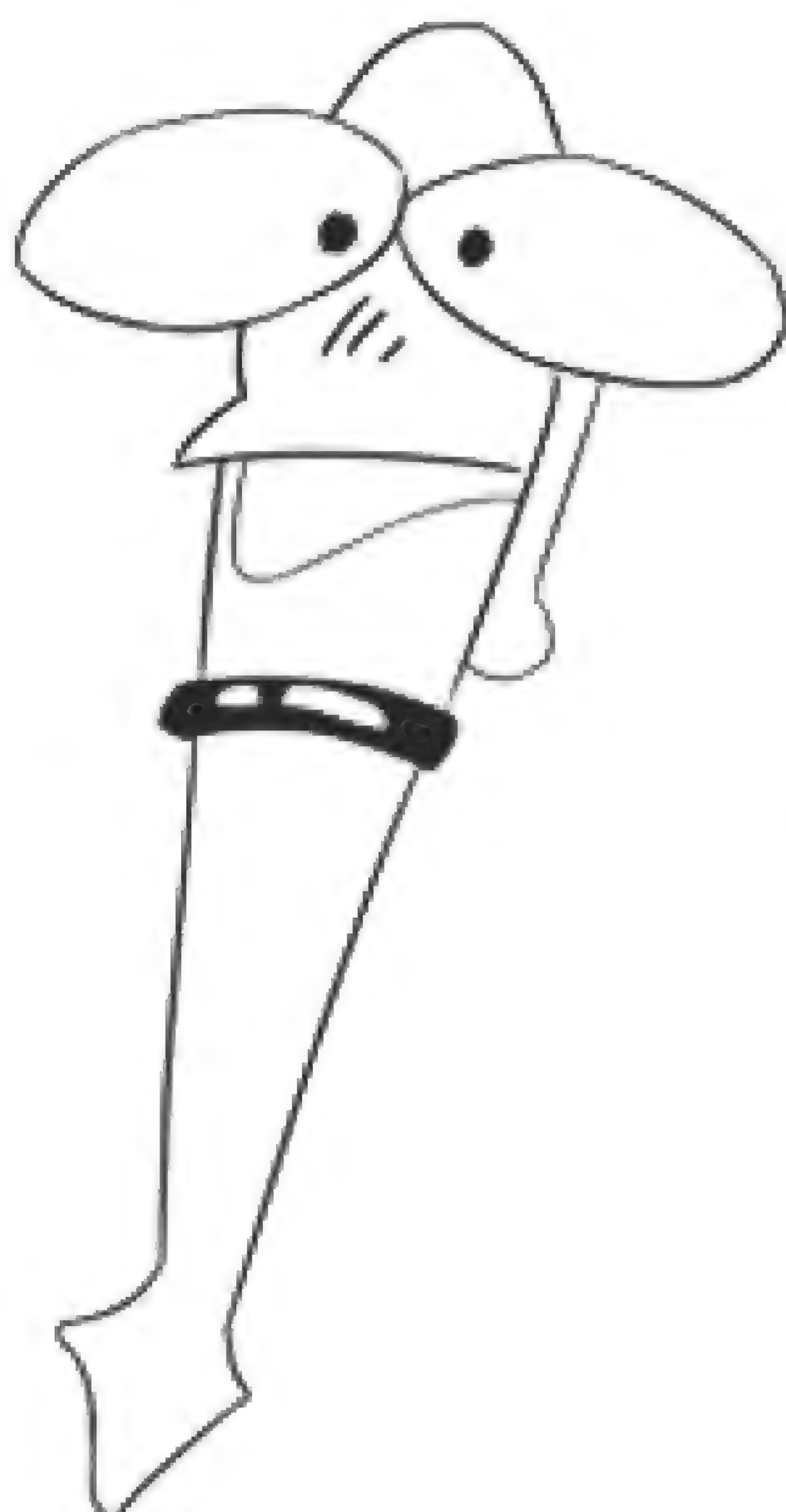
自动铅笔

草图绘制最好选用笔尖较细的自动铅笔。

橡皮擦

橡皮擦最好不要太硬，应选用软且韧的专业美术橡皮擦。





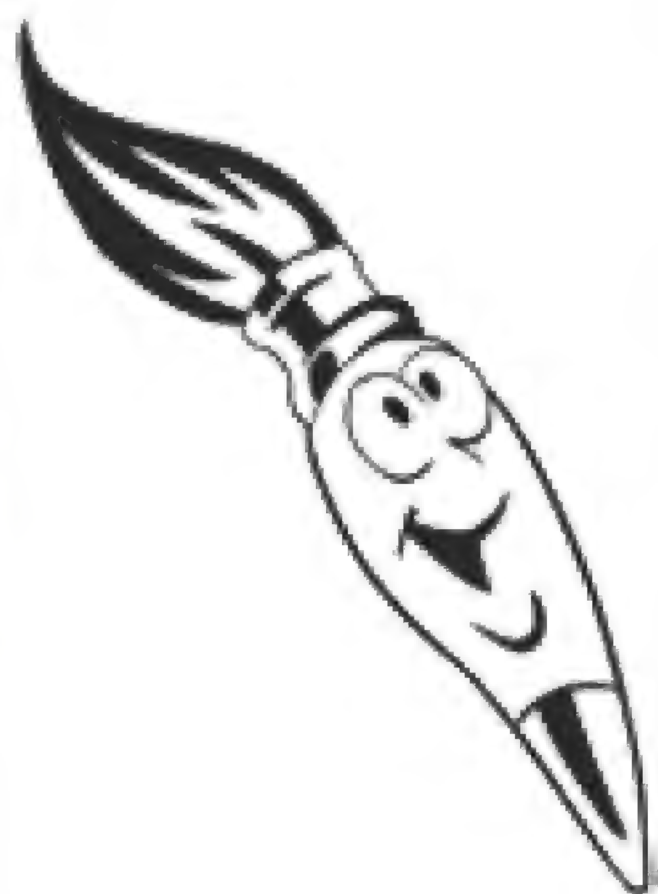
马克笔

这是一种书写或绘画专用的绘图彩色笔，本身含有墨水，且通常附有笔盖，一般还有坚硬的笔头。

蘸水笔

它用来上墨线。蘸水笔的种类比较多，可根据所绘制内容的不同，选用粗细不同的蘸水笔。





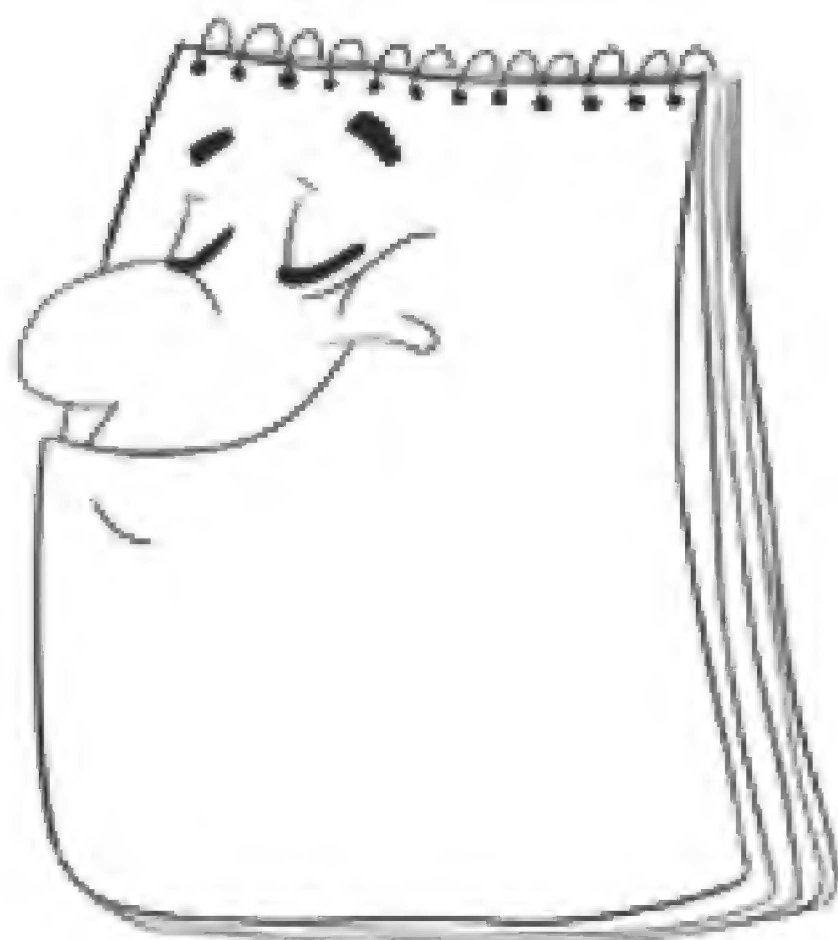


毛笔

毛笔用于大面积上色。

削笔机

手摇的削笔机可以轻松地把铅笔削尖。



速写本

养成在速写本上画草图的习惯。一旦你开始尝试使用速写本，一段时间后，你会发现这是一种好习惯，满速写本都是你画的最珍贵的草图。

1.3.2　数码工具

随着科技的发展，计算机在漫画界的应用越来越广泛，漫画的绘制方法已不仅仅局限于纸上，而是进入了一个无纸化的时代。数码绘画的方法有鼠标绘画、数位板绘画等。下面我们来看看数码绘画都需要准备哪些工具。

数码配置



计算机



手绘板





扫描仪



透写台

绘图软件

用于漫画处理的软件有Photoshop、SAI、Painter等，本书所使用的绘制软件主要为SAI，它们的区别与用途主要如下。



Photoshop图片处理软件是目前最流行的图像处理软件之一，拥有强大的图像处理功能，也可进行漫画绘图等。





SAI是一款小型的绘画软件，许多功能相对于Photoshop来说更加人性化。它可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿，绘制出来的线条流畅，且有修正功能。









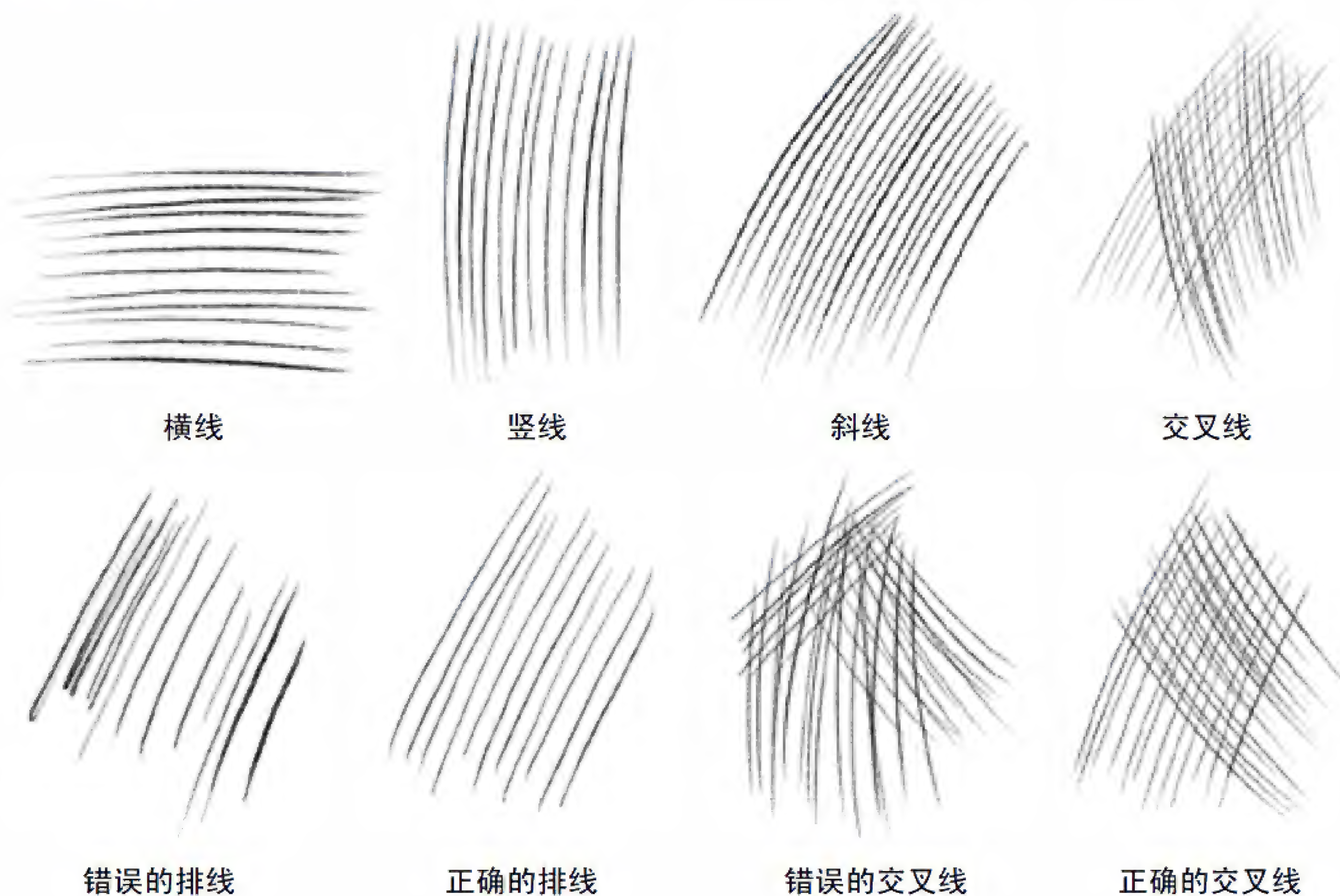
Painter是顶级的仿自然绘画软件，自带多种仿自然画笔，可以绘制出绚烂多彩的图案出来，是绘画者首选软件之一。

1.4 线条练习

提高绘画技能最基本的方法就是线条的练习。线条是构成图案最基本的要素，要绘制出美观的漫画作品，就要先将线条练习好。下面我们就来看看如何练习好线条。

1.4.1 排线的练习

常见的排线方法有横线、竖线、斜线、交叉线，交叉线一般都是用来绘制阴影的。绘制排线时，最重要的一点就是线条要直，排的线条要整齐有规律，绘制时速度要快，要注意笔的力度和方向。

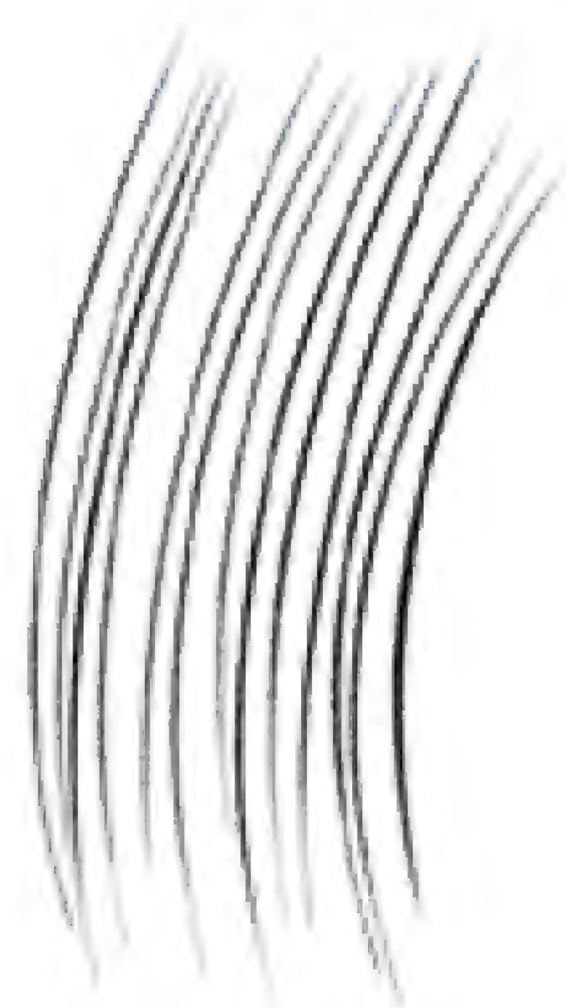


横线　竖线　斜线　交叉线

错误的排线　正确的排线　错误的交叉线　正确的交叉线

1.4.2 曲线的练习

曲线一般用于绘制头发等有弧度的部位。在练习曲线时。用笔要有轻重缓急的变化，起点轻、中间重、收尾轻，就如“牙签”的形状一样。在绘制不同的部位时，要巧妙地掌握好力度，这样线稿就会有虚实感了。



弧线

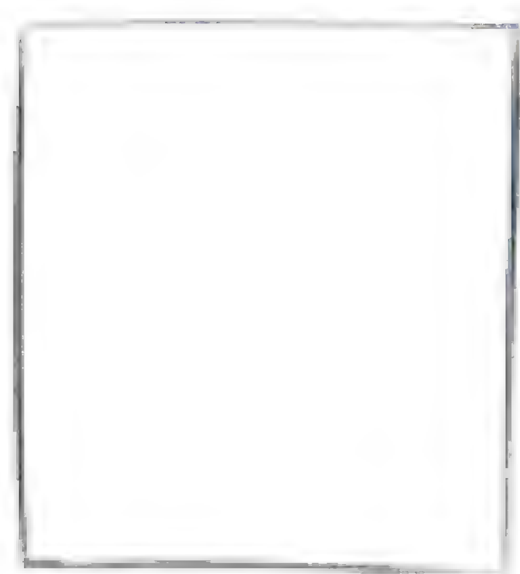




曲线

这样的曲线一般用来绘制毛发，给人一种起伏感。

1.4.3 几何体的练习



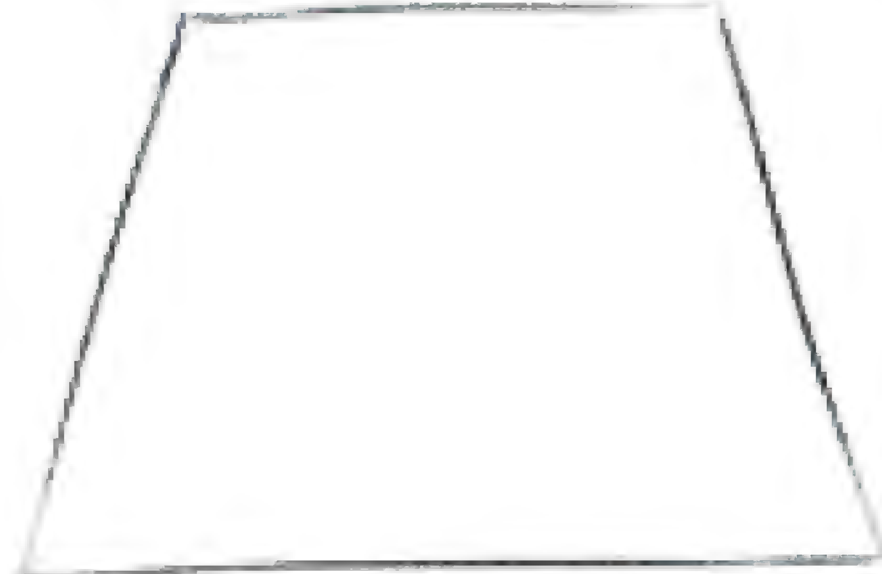
弧线



三角形



圆形



梯形

1.5 SAI绘画快速入门

本书所使用的绘画软件主要是SAI，下面介绍一些SAI的常用功能与基础操作。

1.5.1 了解SAI的操作界面

对于用过其他绘画软件的用户来说，SAI上手非常容易，因为一些软件的用法是相通的。尤其对于使用数码工具绘画的初学者来说，SAI直观易懂的功能与清晰简洁的界面认识起来很具亲和力。

操作界面与各个工具栏



SAI的工作界面

标 号	名 称	介 绍
1	主菜单	该区域有9个菜单栏，包括项目编辑、画面设定、滤镜、帮助等各种最基本的功能
2	导航器	该区域可以观察画面的整体情况，还可以调节画布的缩放倍率与旋转角度
3	图层面板	该区域除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还可以对各图层进行详细的设定
4	色彩面板	该区域是选取绘画色彩的地方，色彩的选择方法一共有6种，另外，还可以在这里保存常用的颜色
5	工具面板	该区域包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以单独进行详细的设定
6	快捷工具栏	该区域包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能
7	主视窗	该区域是整个软件中最为重要的一个区域，用于制作图像的主要空间，可以在这里进行绘制与上色等操作
8	视图选择栏	当同时打开多个文件时，可以在该区域对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示
9	状态栏	该区域可以看到电脑的CPU以及内存的使用负荷，在它的右侧还会显示一些特殊按键的使用情况



界面的个性化设置

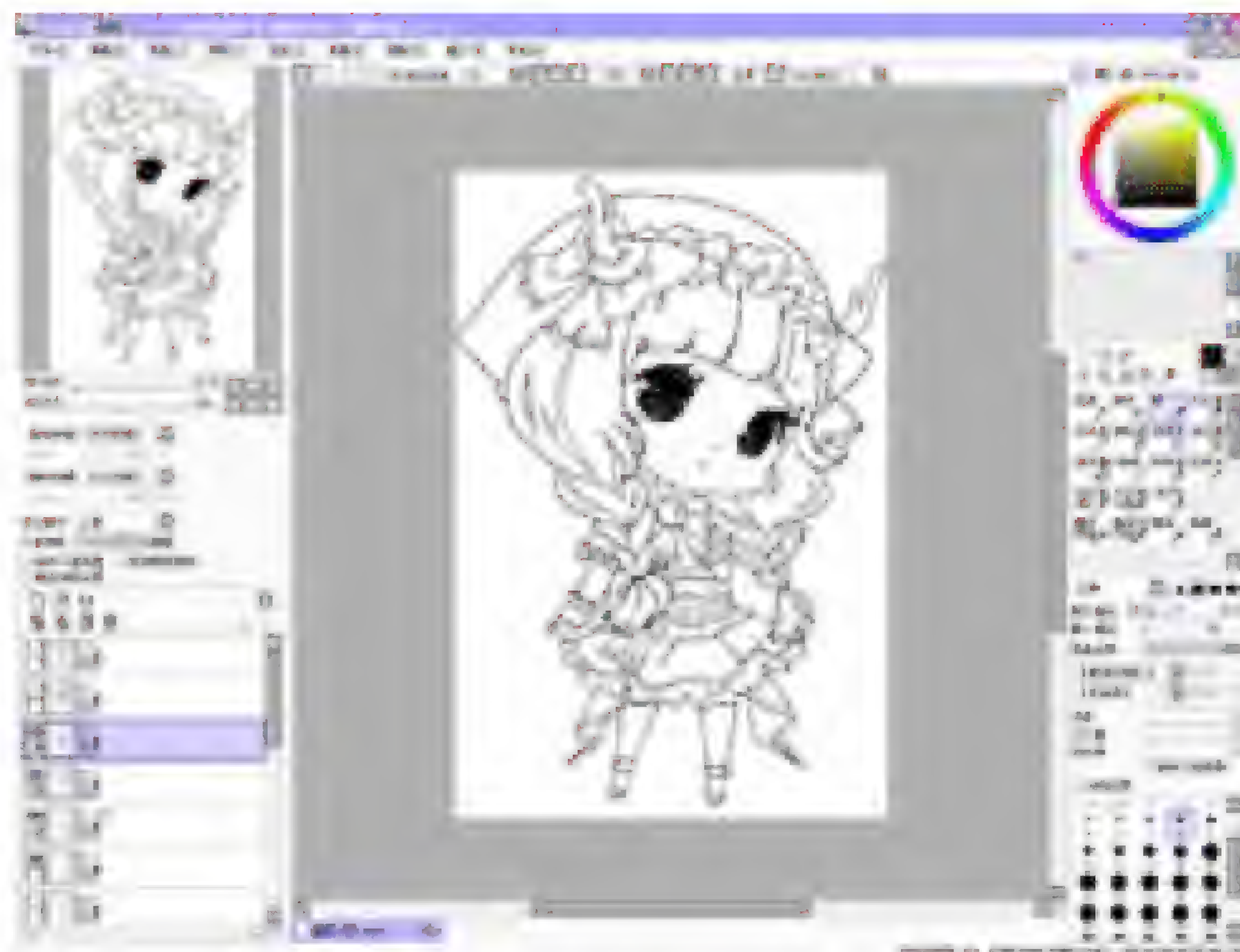


各个面板的隐藏与显示：在窗口菜单中可以对各个面板进行隐藏和自定义设置，使用Tab键可以快速进入全屏模式。

这里有3种可以调节面板的方式。选择图层关联面板显示在右边或左边后，再选择一次，可使主视窗居中



主视窗居中



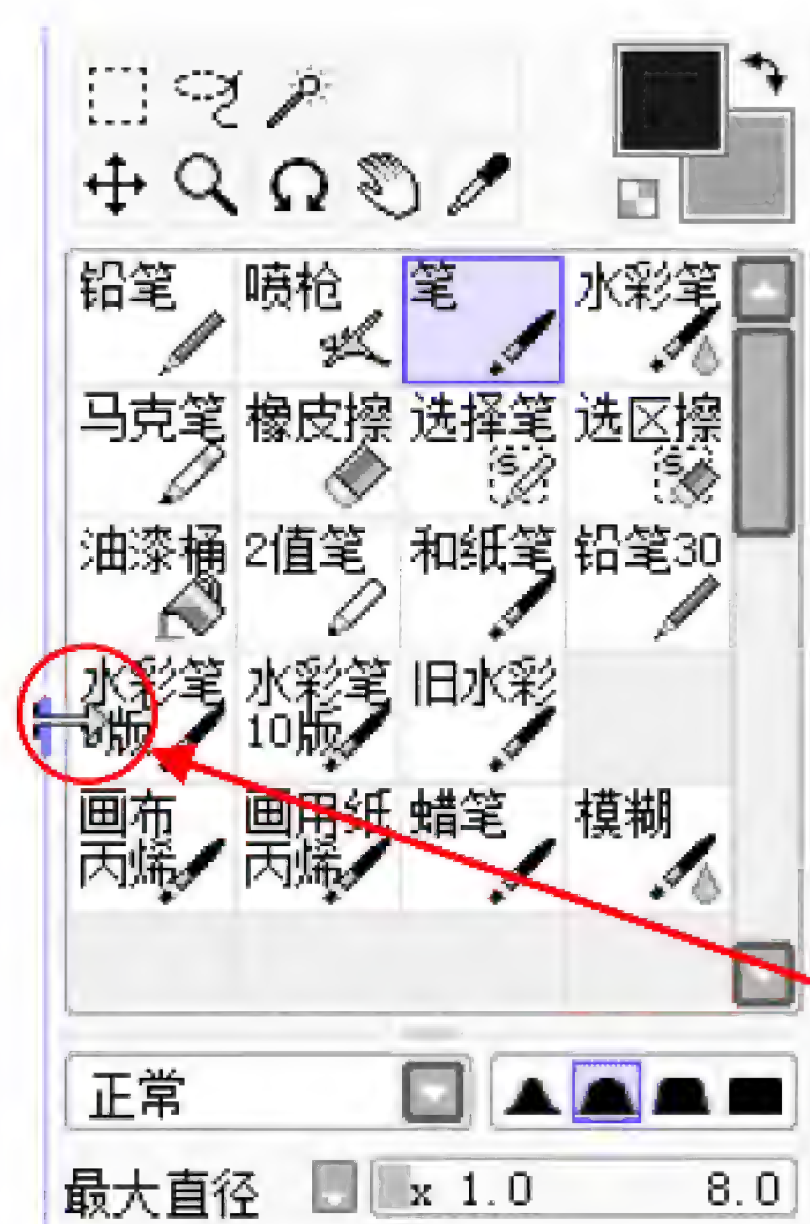
颜色和工具面板显示在左边



颜色和工具面板显示在右边

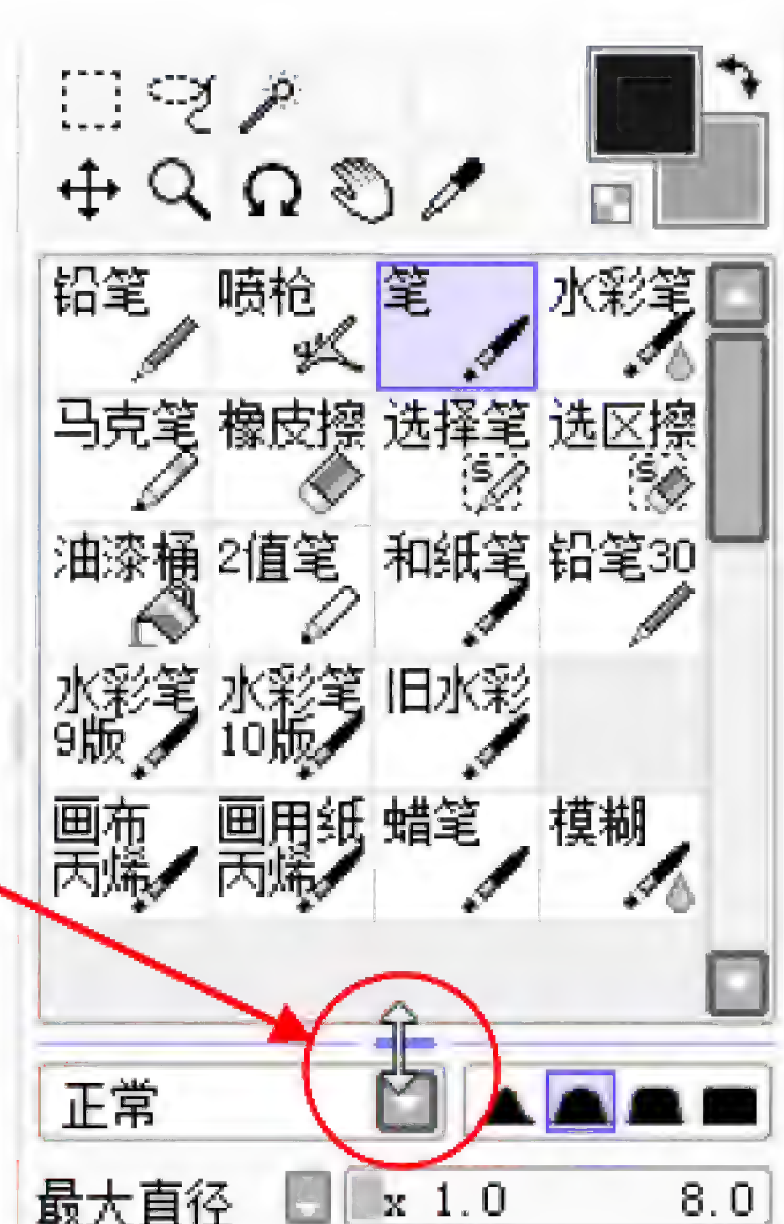


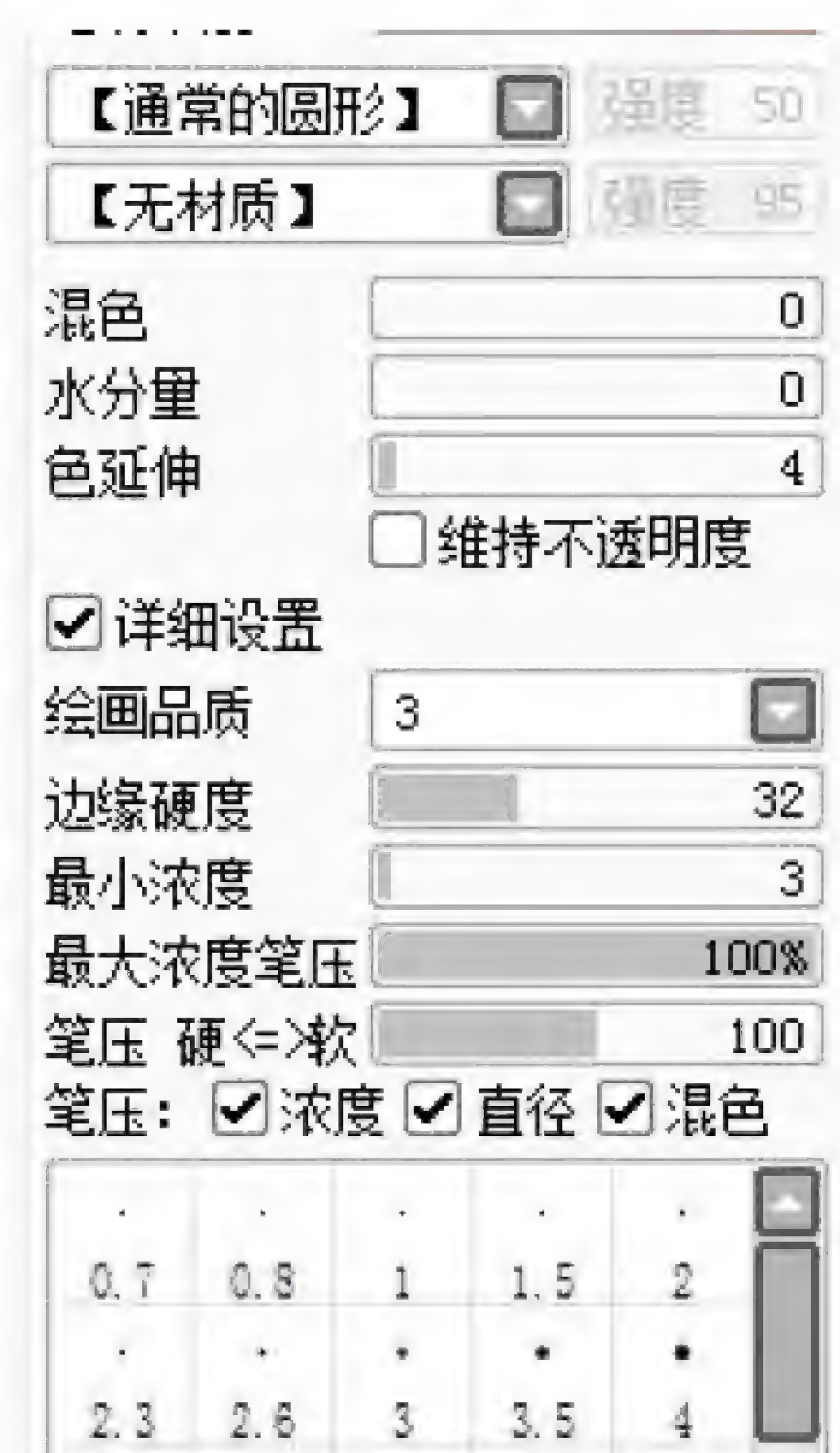
全屏模式



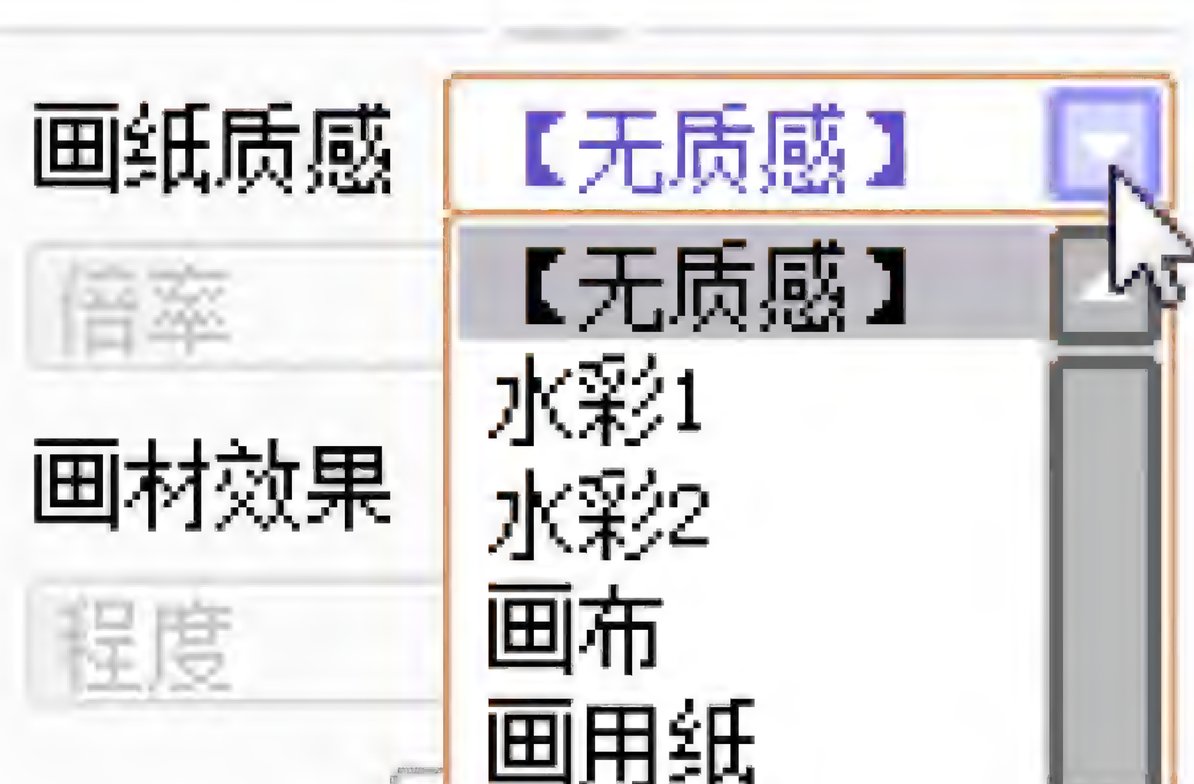
如何调整面板大小：在导航器的最下方与图层面板的侧面都可以看到分界线条，拉动这些地方，即可对面板的长度或宽度进行调整。

拉动这两处，均可调节面板大小





面板中参数的详细设置：点击图层中的“画纸质感”与工具面板中的“详细设置”左侧的“√”键，就可以对面板中的参数进行详细的设置。



1.5.2　各个面板的主要功能

SAI中每个面板都有其存在的功能和意义，下面详细介绍各个面板的主要功能。

主菜单





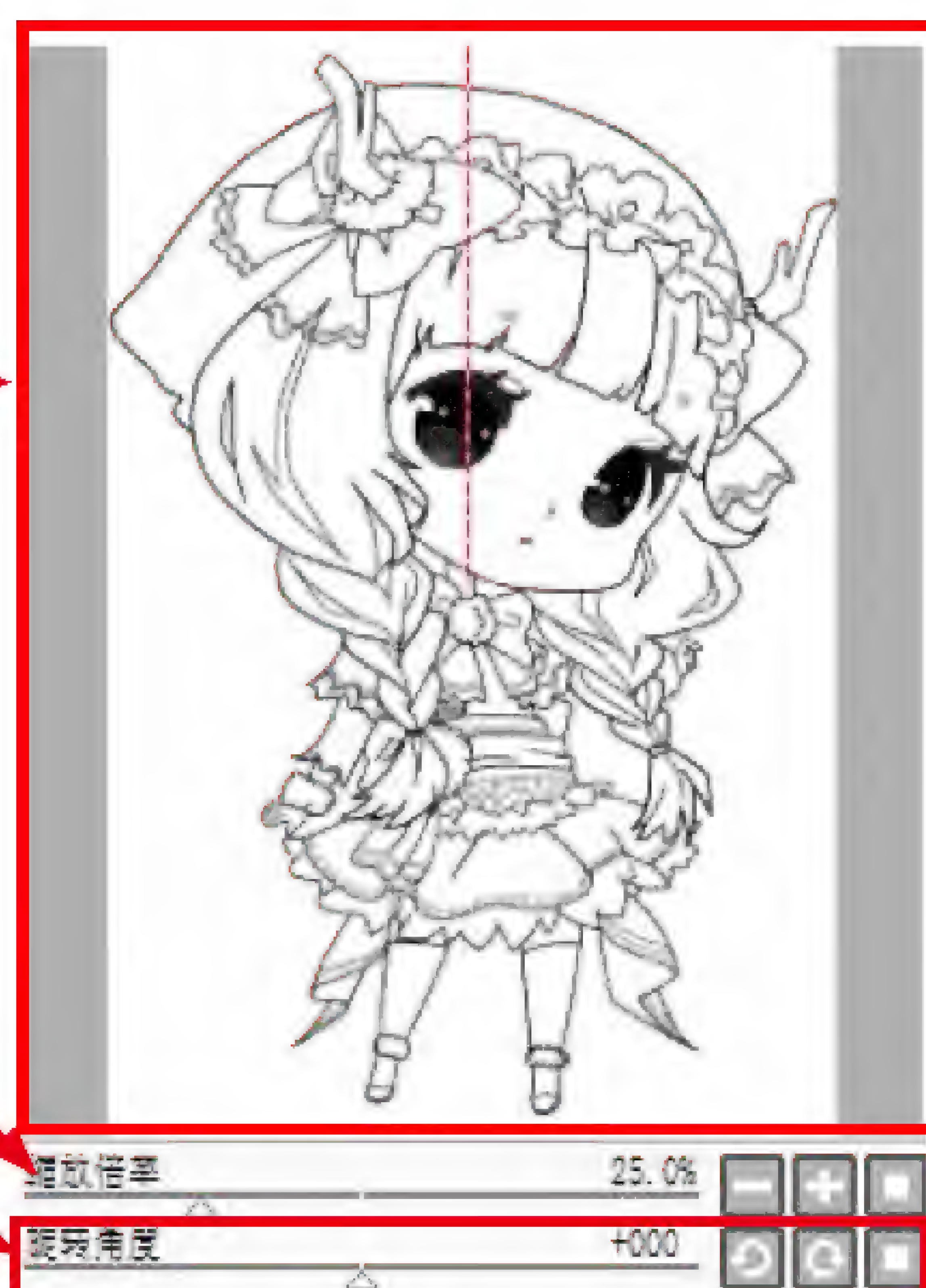
标　号	名　称	介　绍
1	文件(F)	包含了新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的项目
2	编辑(E)	包含了撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能
3	图像(C)	可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，可改变画布的大小
4	图层(L)	可使用各种功能对图层进行编辑，其中的一部分功能在图层面板中有快捷按钮
5	选择(S)	可对当前选择中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可扩大选取的像素
6	滤镜(T)	可对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整
7	视图(V)	包含旋转角度与大小缩放等可以对视图进行调节的各种功能
8	窗口(W)	可进行与面板相关的各种设定，也可对整个操作界面重新初始化
9	其他(O)	除了可查阅使用帮助外，还可对工作环境与快捷键进行设置

导航器

画面缩略图：可实现对画面整体情况的观察，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，通过拖动方框可改变显示区域。

缩放倍率：主视窗中画面的大小比例，可以通过、按钮对大小进行调节，按下右侧的按钮可返回初始状态。

旋转角度：通过滑块与旋转按钮、可以改变画面的倾斜角度，同样按下按钮后即可复位。



图层面板

画纸质感【无质感】 倍率 100% 强度 20 画材效果【无效果】 程度 1 强度 100 混合模式 正常 不透明度 100% 保护不透明度 剪贴图层蒙板 指定选取来源 7-2 正常 100%

画纸质感：可为各个图层单独添加“画纸质感”“画材效果”。

图层选项：可以改变各个图层的“混合模式”和“不透明度”，还可以进行“锁定不透明度”等操作。

图层编辑快捷键按钮、图层列表：上方为10个常用的图层编辑快捷键按钮，下方为可以查看当前图层排列情况的表格。

色彩面板

隐藏、显示按钮：包含6种色彩的选择方式，点击上方的图层可以隐藏、显示相应的窗口。

色轮：环形的部分用来选择色彩，中间的方块用来确定该颜色的明度与饱和度。

色盘：可以将常用的颜色保存下来，以便后续使用。在初始状态下，该区域没有保存任何颜色。

工具面板



固定工具：存放有8种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为“前景色”“背景色”和“透明度”按钮。

自定义工具：放置了一些绘画与着色用的画笔工具，可用已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔。

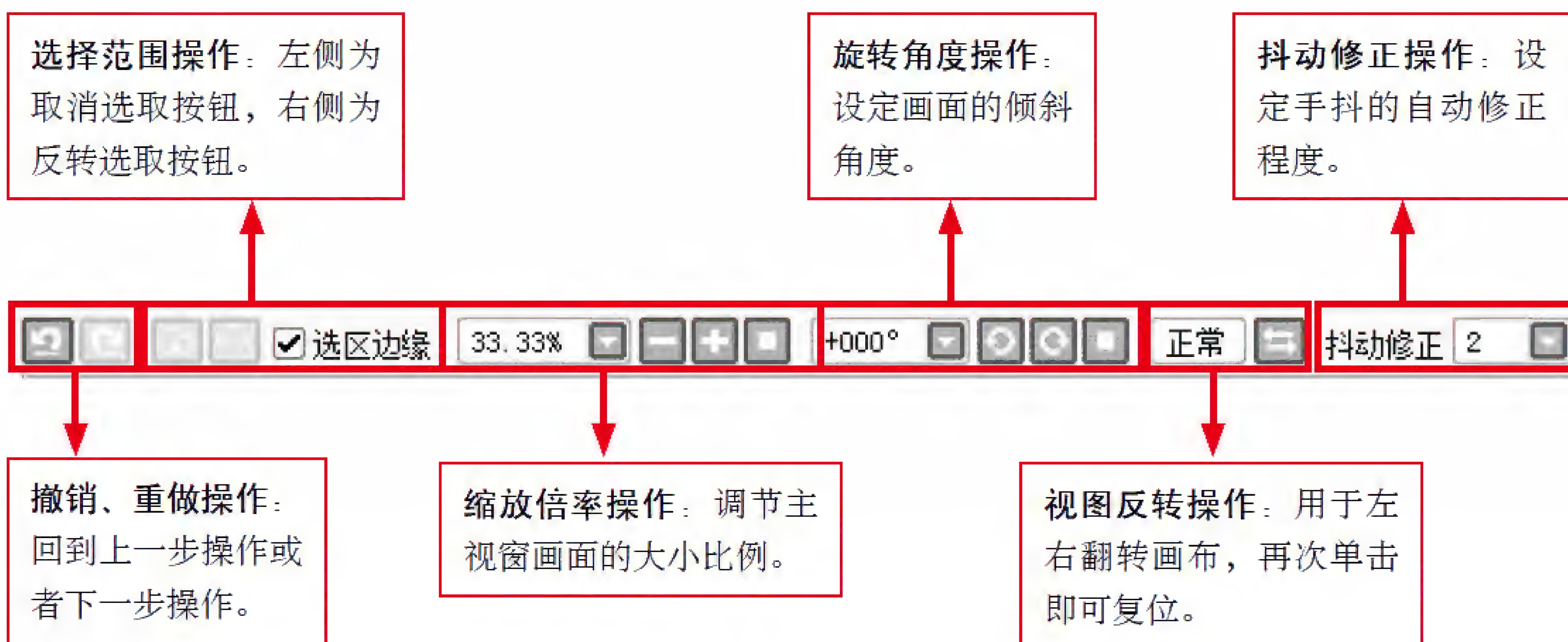
工具参数：可以对各种工具进行详细的设定，根据所选定的工具的不同，具体的项目也会有相应的变化。

快捷工具栏

选择范围操作：左侧为取消选取按钮，右侧为反转选取按钮。

旋转角度操作：设定画面的倾斜角度。

抖动修正操作：设定手抖的自动修正程度。



撤销、重做操作：回到上一步操作或者下一步操作。

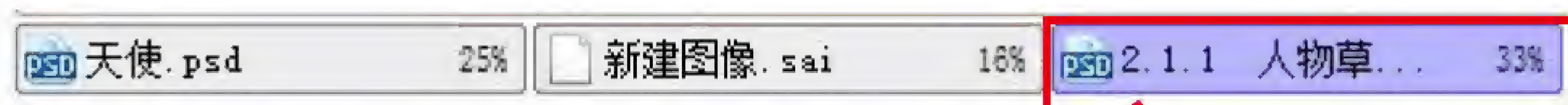
缩放倍率操作：调节主视窗画面的大小比例。

视图反转操作：用于左右翻转画布，再次单击即可复位。

主视窗

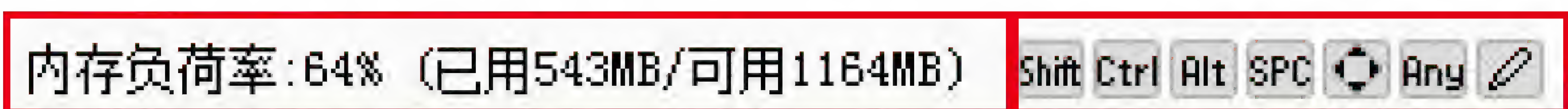


视图选择栏



当前打开的图像文件：用于在多个图像文件中进行切换，紫色标签代表了当前主视窗中正在显示的图像。

状态栏

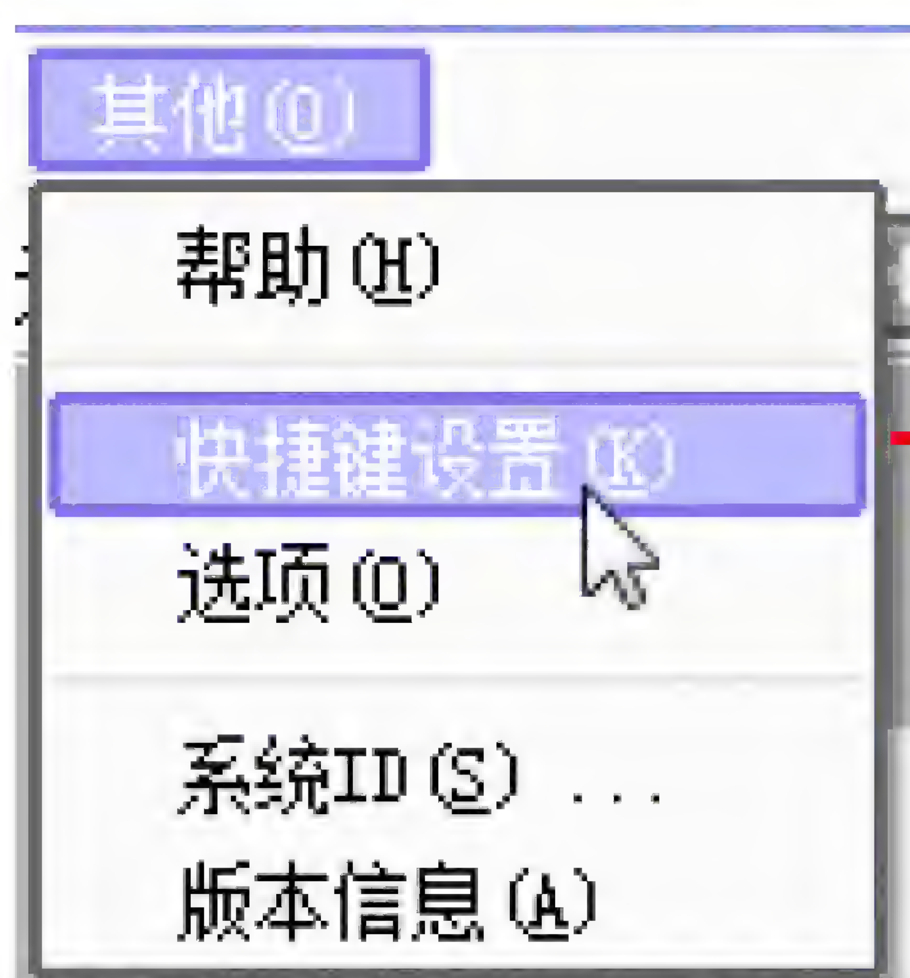


内存负荷率：确定当前电脑的系统负荷与SAI可用的内存容量。

按键显示：当使用数位板或者按下特殊按键后，对应的图标会亮。

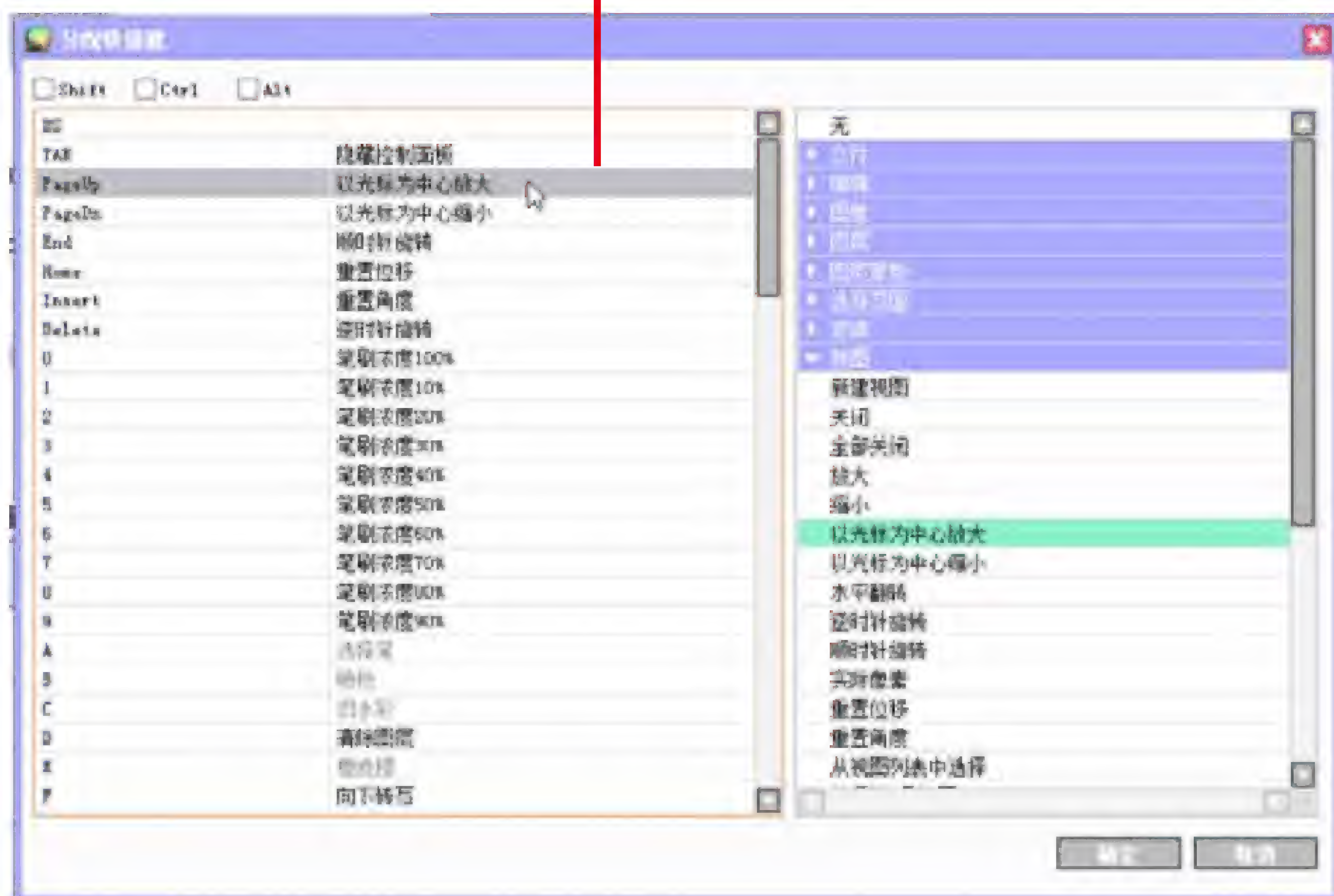
1.5.3　常用快捷键的设置

SAI的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以方便使用者快速绘图。



在“其他”菜单中，单击“快捷键设置”选项设置快捷键。

在这里可以根据自己的喜好随意设置自己所需要的快捷键。左边的对话框用来选择快捷键，右边的对话框用来选择相对应的快捷方式，最后单击“确定”按钮即可。



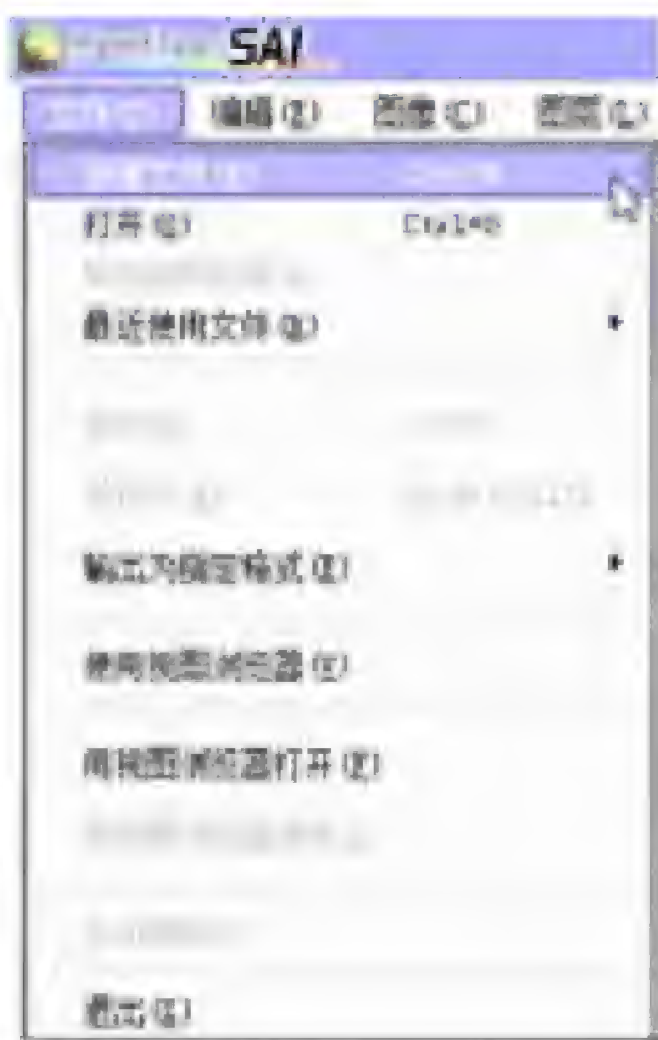
1.6　SAI绘制漫画的具体步骤

目前大部分漫画都是通过SAI来绘制的。本节将通过实战来介绍SAI绘制漫画的具体流程。只要掌握了本节内容，后面的实例绘制就会容易很多。

1.6.1　实战——Q版漫画人物临摹

从本节开始将使用数码软件来绘制Q版漫画人物。首先选取一个简单的人物进行临摹，之后再循序渐进。下面来看看如何用数码软件从临摹开始来绘制自己的Q版漫画人物。

绘制前期设置

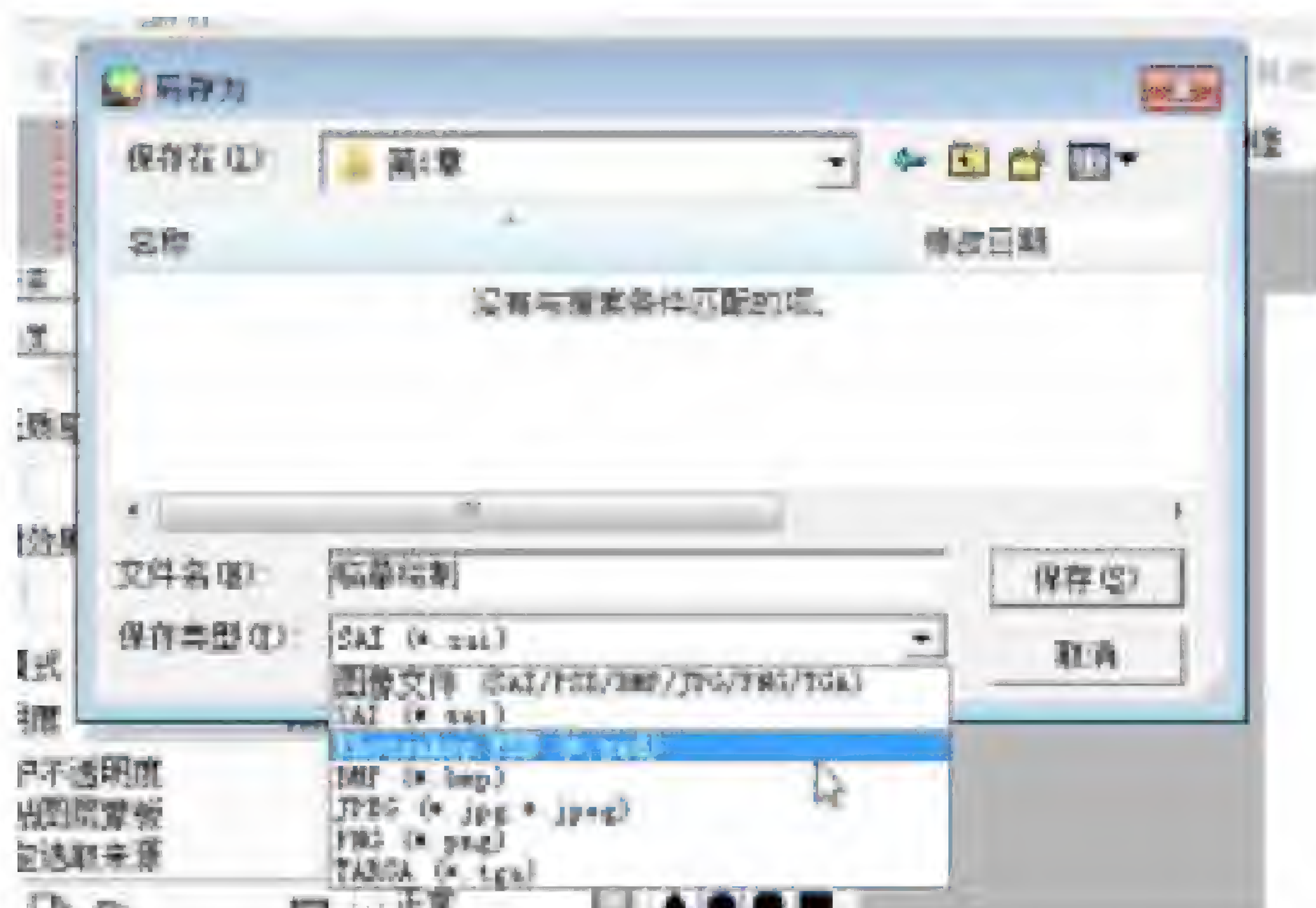




1　打开软件SAI，在“文件”菜单栏中选择“新建文件”命令。

2　这时会弹出一个对话框，如上图所示，根据要求给文件命名，文件大小设置为2000×3000像素，分辨率设为300像素。

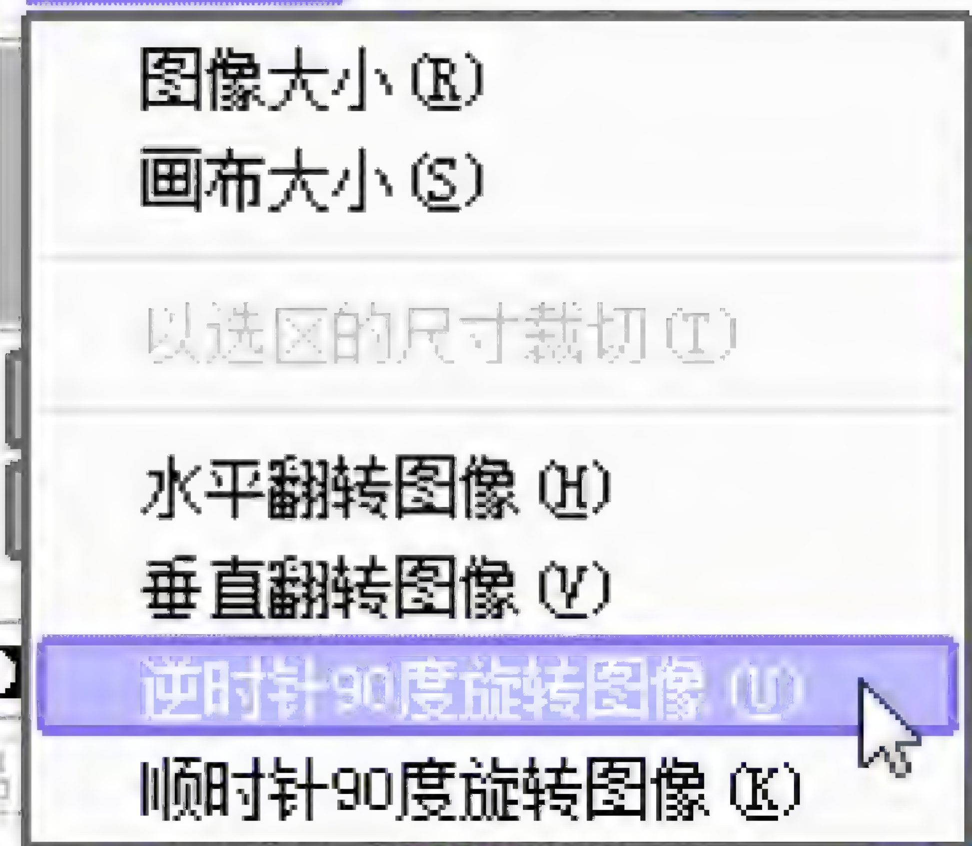


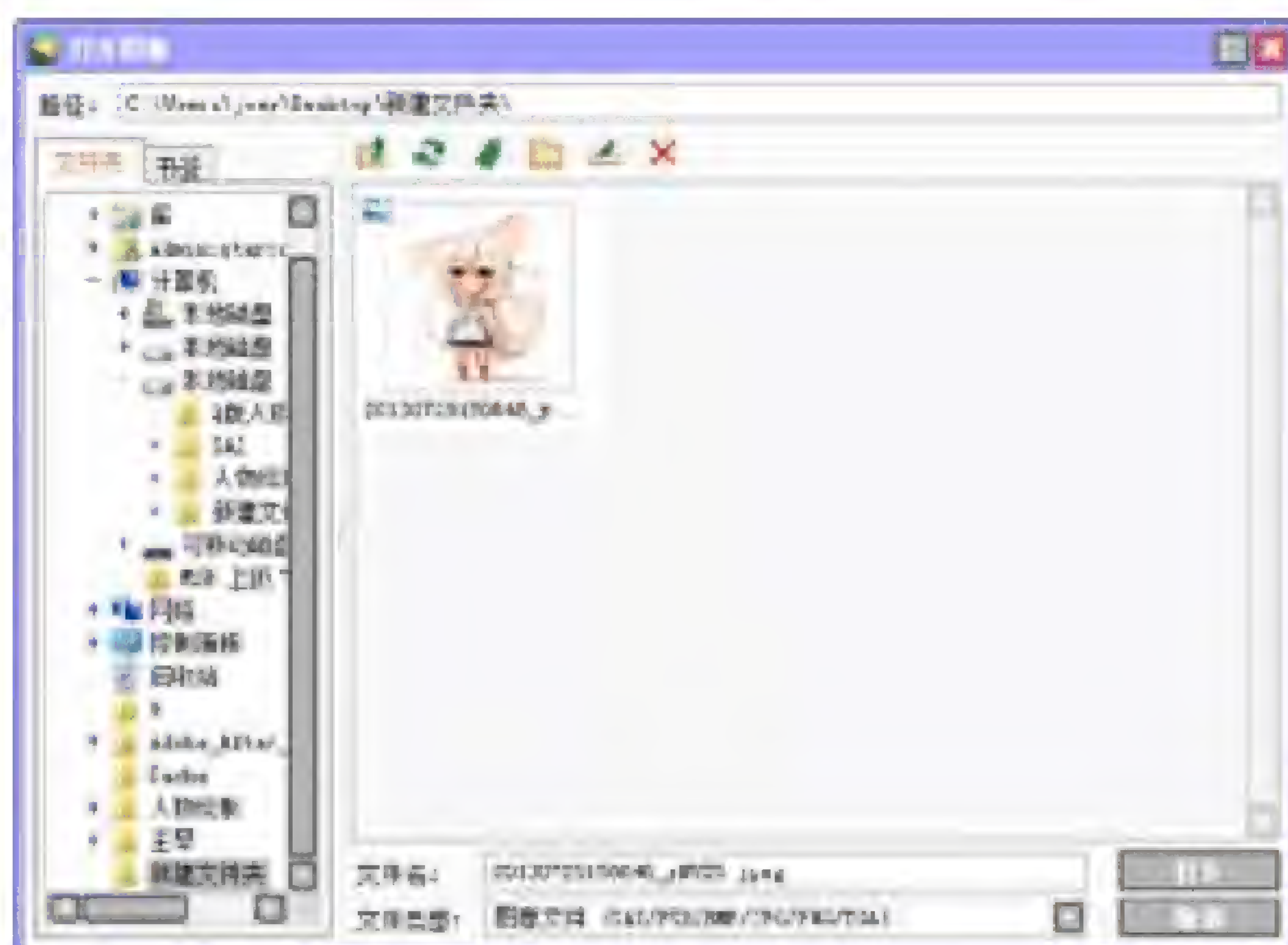


3　单击“确定”按钮之后会建立一个如上图所示的空白画布。为确保文件不会丢失，可以事先保存一下，可按Ctrl+S快捷键保存。

4　保存时在“保存类型”下拉列表框中选择Photoshop PSD(*.psd)格式(以方便后续在PS中进行操作)。







5 如果选择的图片长小于宽，这时可以在“图像”菜单中选择“逆时针90度旋转图像”命令来调整画布。

6 在“文件”菜单中选择“打开”命令，选择图片并打开。





7 使用工具选中整个图片，使用Ctrl+C快捷键复制图片，在新建的画布中再使用Ctrl+V快捷键粘贴图片。

8 在图层面板中选择自由变换按钮将图片放到最大，或者使用Ctrl+T快捷键放大。注意放大图片时要等量放大。

绘制形体

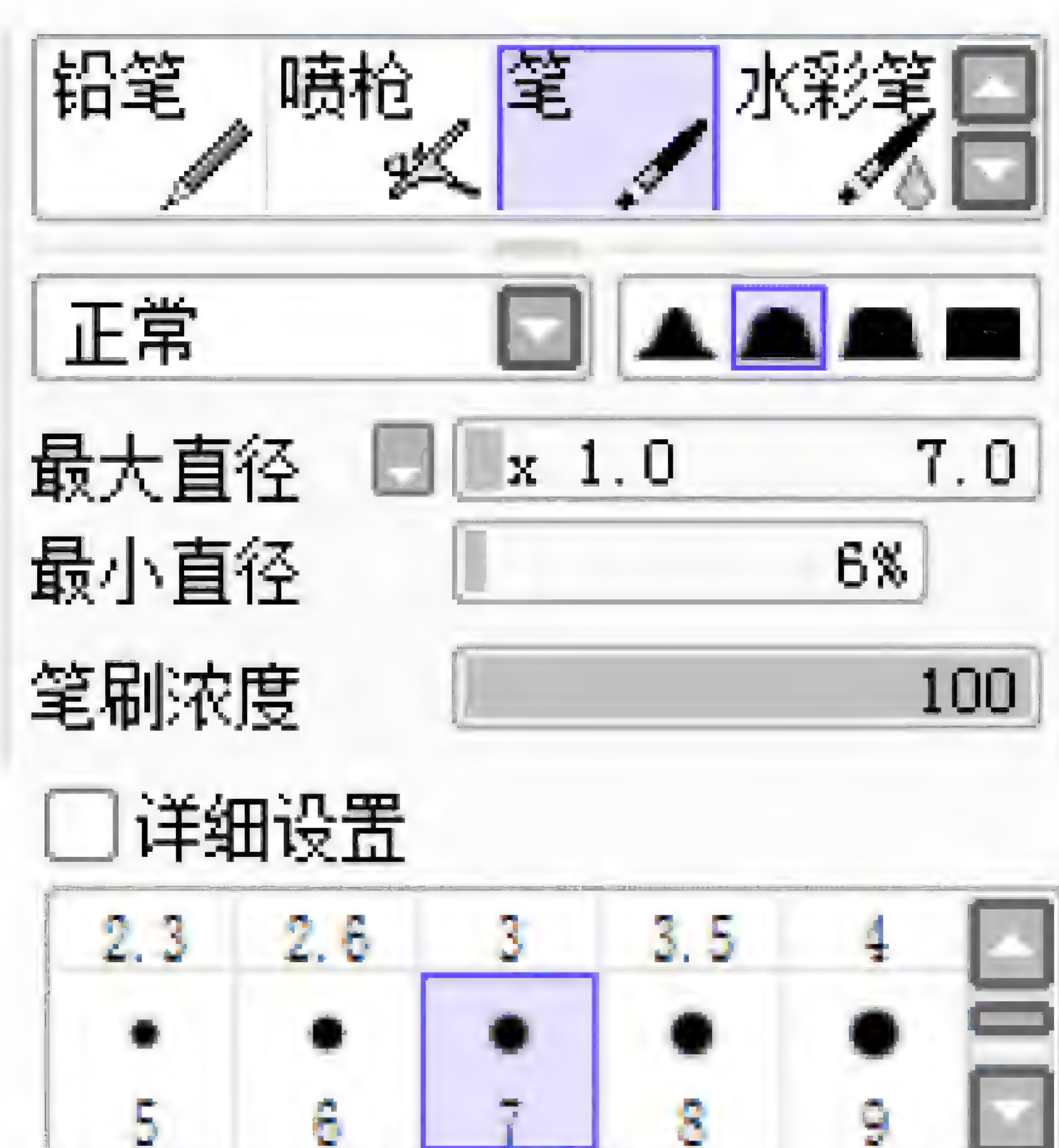


混合模式 正常

不透明度 24%

9 降低图片的透明度，使其变得模糊，便于后续绘制临摹。

10 选用7号左右的笔刷进行绘制，看准比例，用简单的线条勾勒出人物的姿势。虽然是临摹，但是对形体草图的把握不能忽视。







11 在原图的基础上，用十字线确定人物五官的位置和角度，大概画出关节转折的地方。



12 依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构。





13 进一步详细画出人体结构，擦除辅助线，人物形体就显现出来了。掌握对形体的把握，对后续绘制有很大的帮助。

绘制草图





14 根据十字线简单地画出五官、耳朵和尾巴，初步画出衣服轮廓，确立好头发的走向。



15 绘制眼睛，注意高光，细化头部。褶皱通常出现在关节处，且较为密集。







16 根据衣服上的褶皱，画出衣服的纹理、图案，并详细刻画五官。



17 擦除辅助线，关闭原画图层，检查整理每一根线条，草图就此完成。



绘制阴影







18 选用上图颜色为人物衣服添加底色。底色图层的混合模式选用“正片叠底”。







19 为人物添加阴影，为阴影选取颜色，然后根据光源，为人物绘制阴影。

20 人物临摹绘制完成，大大的猫耳朵，毛茸茸的尾巴，瘦小的身体，整体显得非常可爱。







1.6.2　实战——绘制人物线稿草图

草图是一幅作品的基础，绘制线稿草图不仅是画好画作的第一步，也是最重要的一步。好的草图能让作画变得轻松，能够帮助画家更准确地塑造出人物的形体、形态。下面我们通过案例来讲解使用SAI绘制草图的过程。

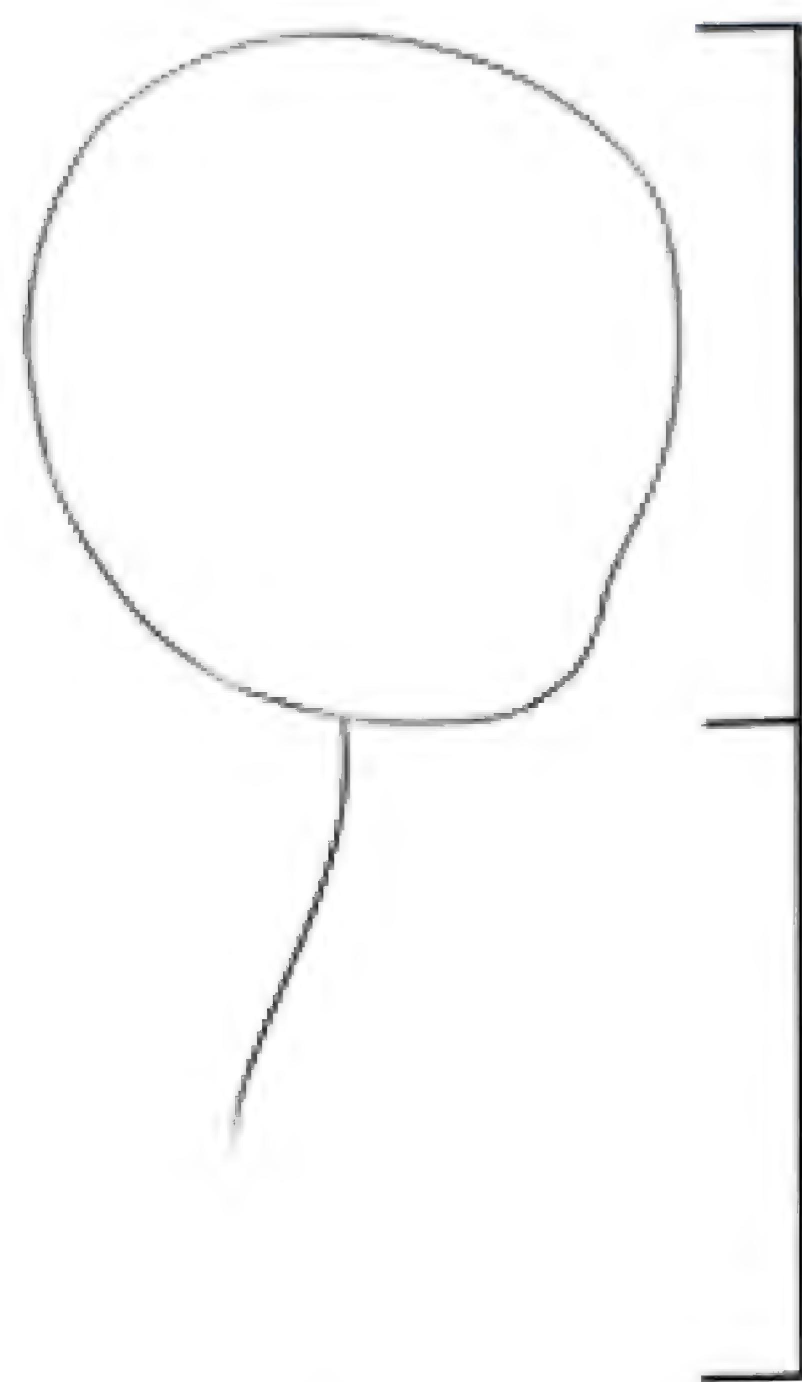


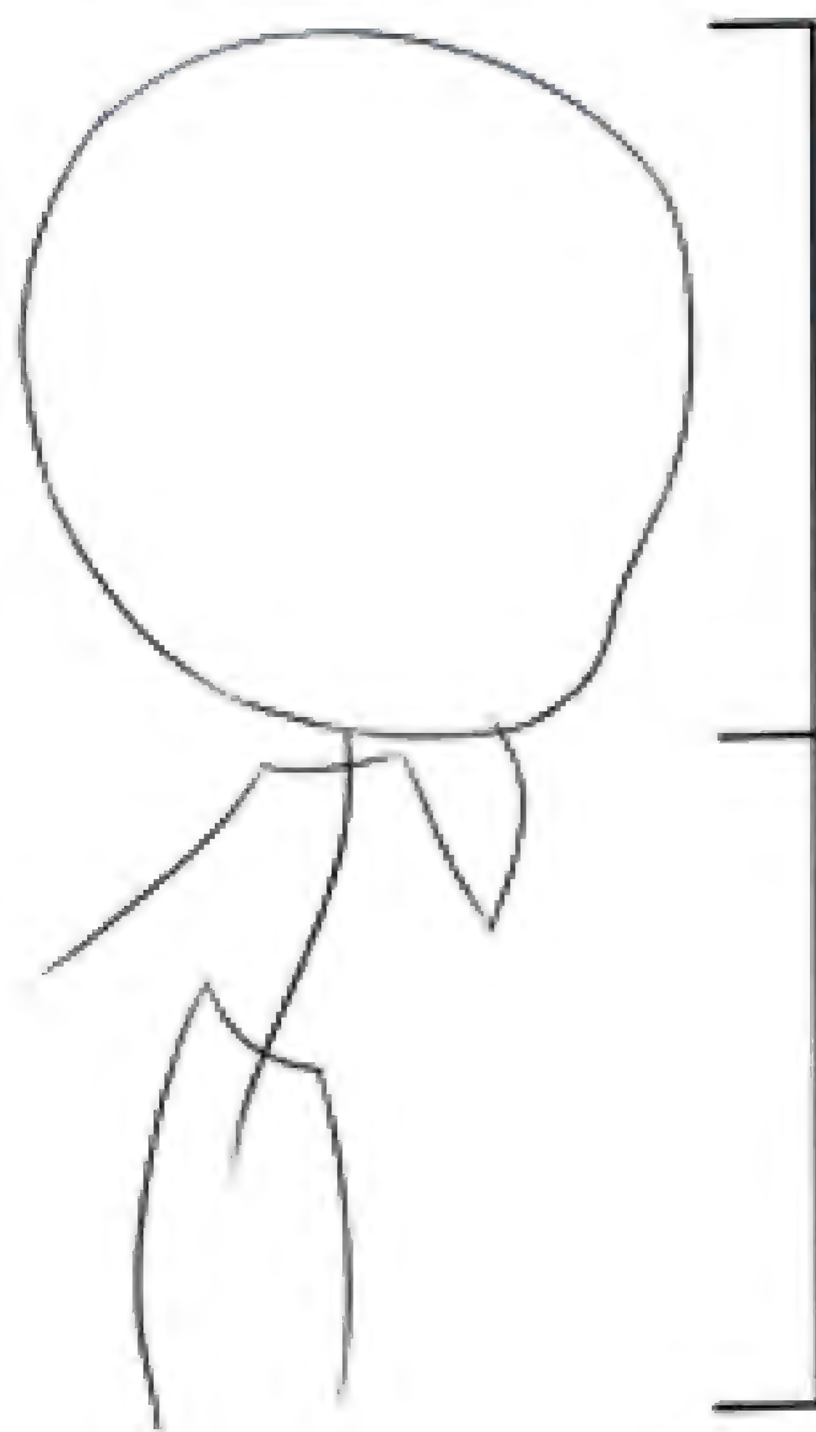


1 打开SAI建立一个像素为2000×3000，分辨率为300的空白画布，并注意提前保存一下，以免文件丢失。

2 如上图所示设置画笔，也可以根据自己的喜好设置画笔。

动作草图设定

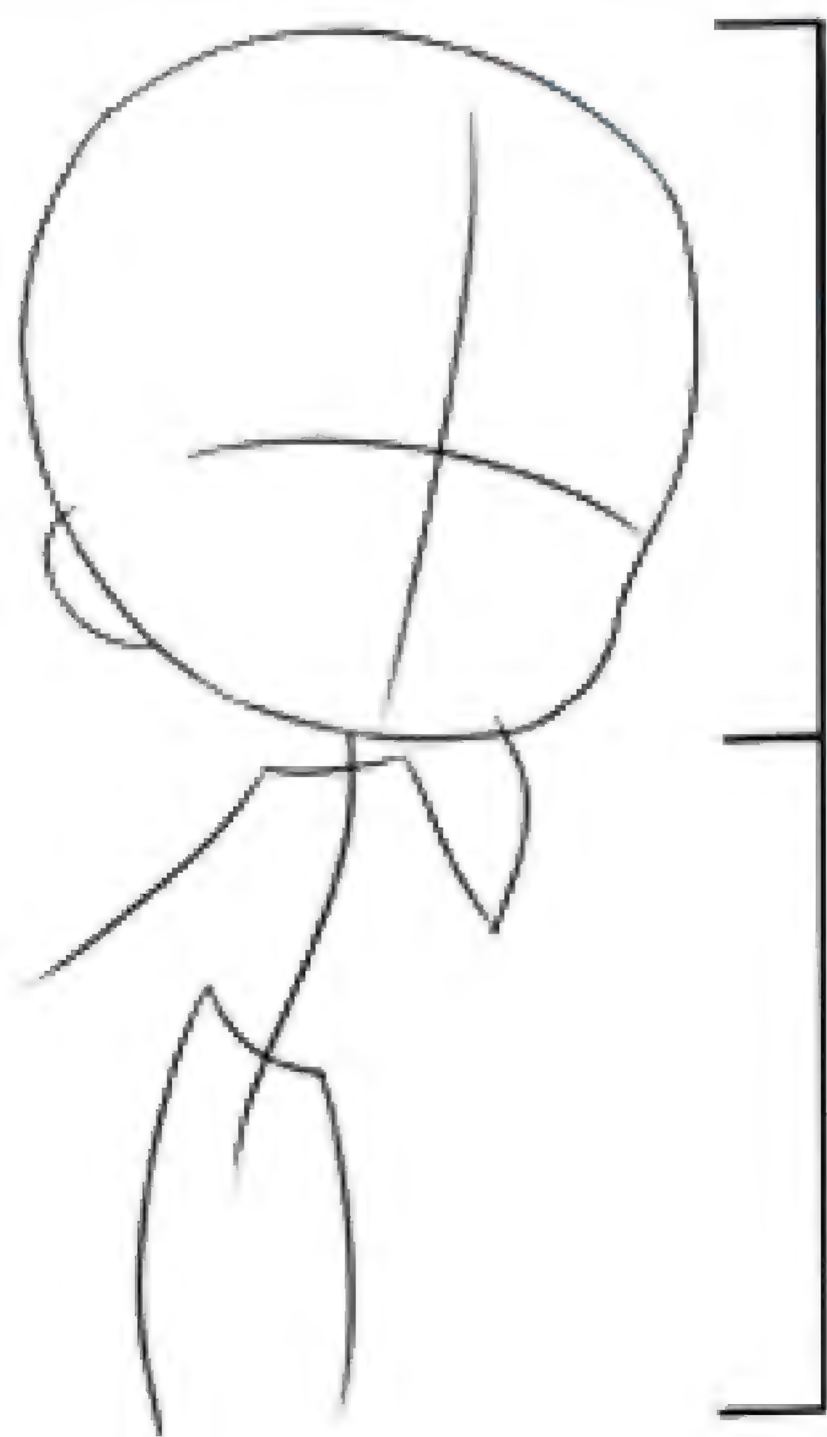


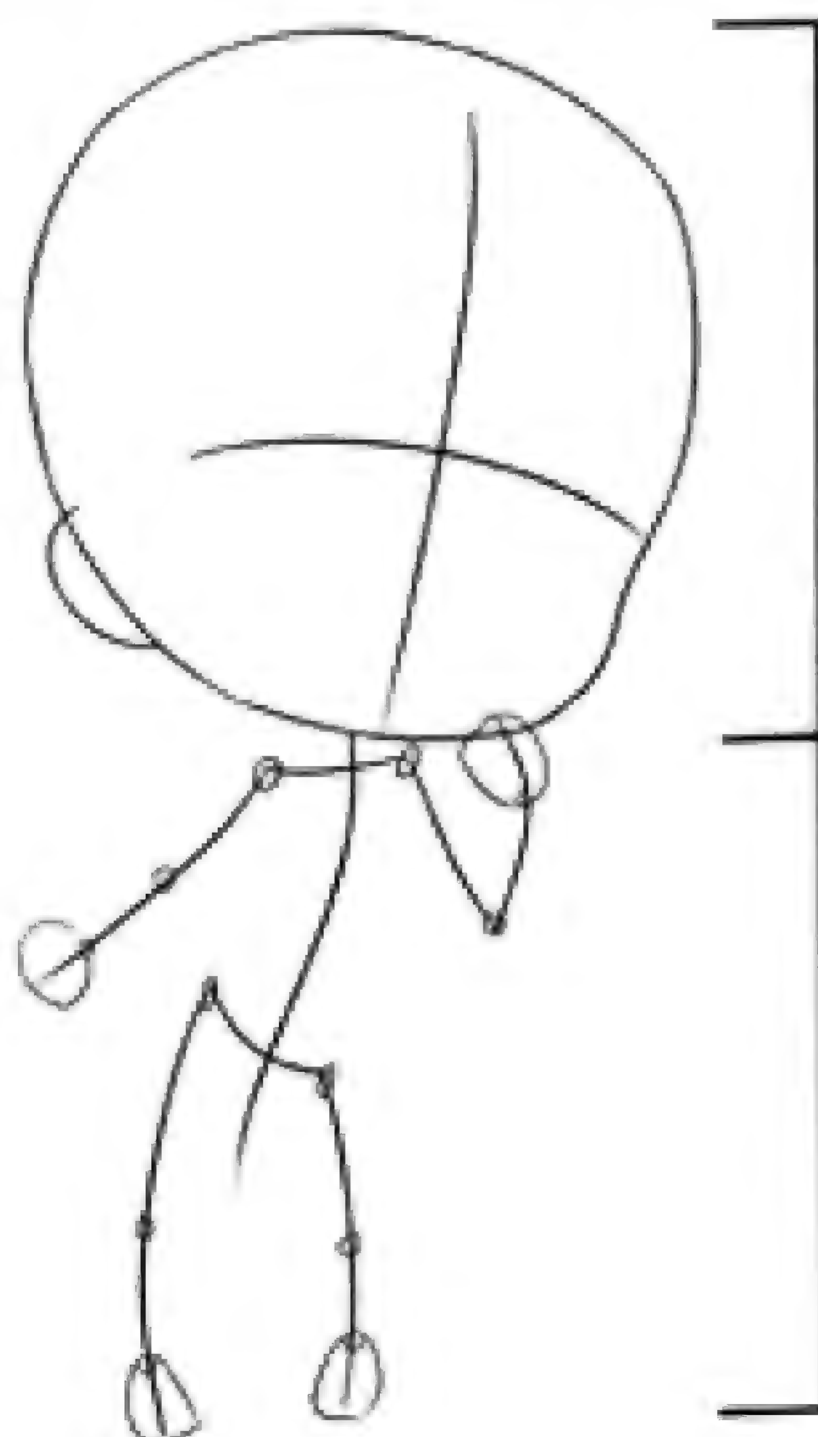


3 绘制人物头部的大体轮廓，确定人物的身高比例。这里设计的身高比为2头身。

4 用线条简单地勾勒出人物的大致动态。注意肩、腰和膝盖的大致位置。

身体关节设定

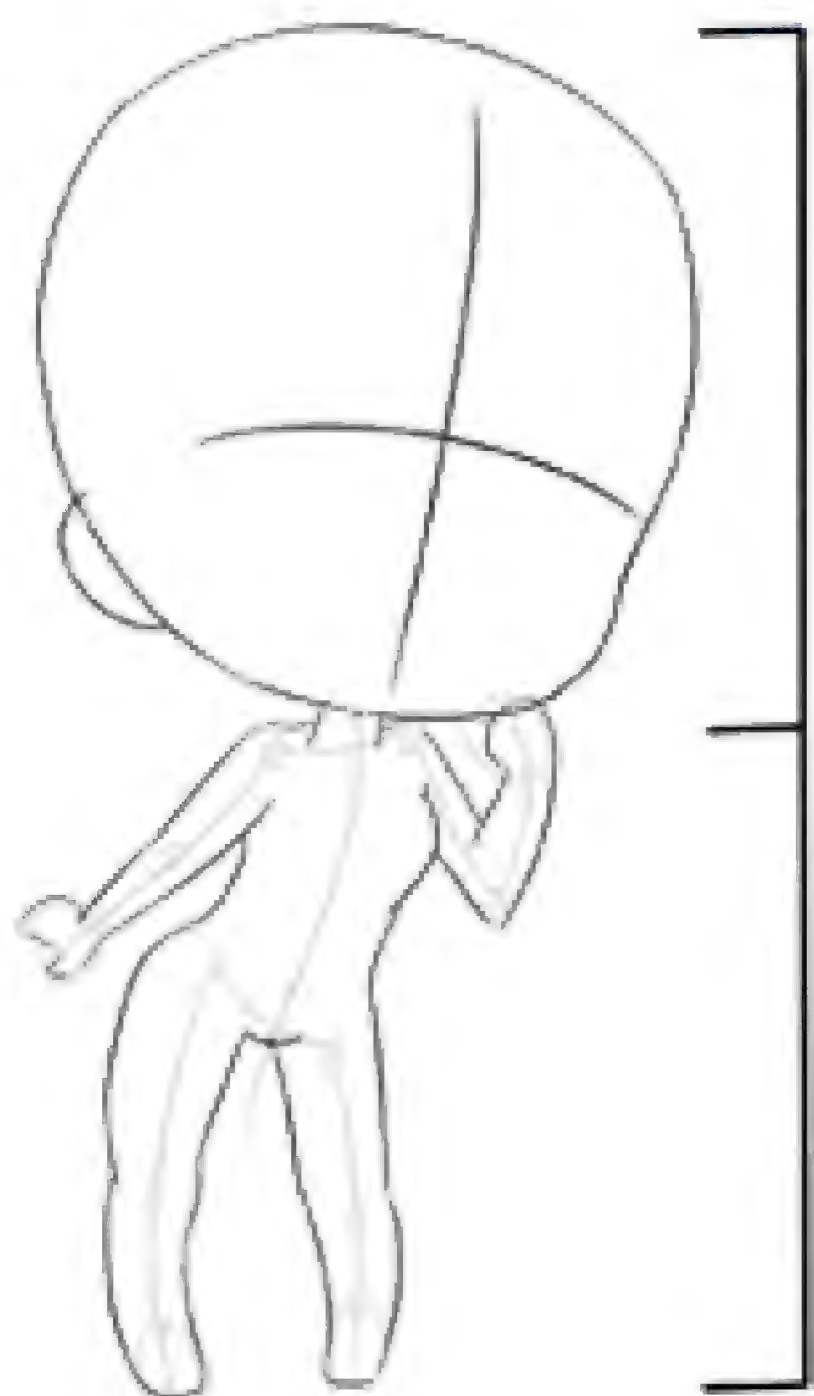


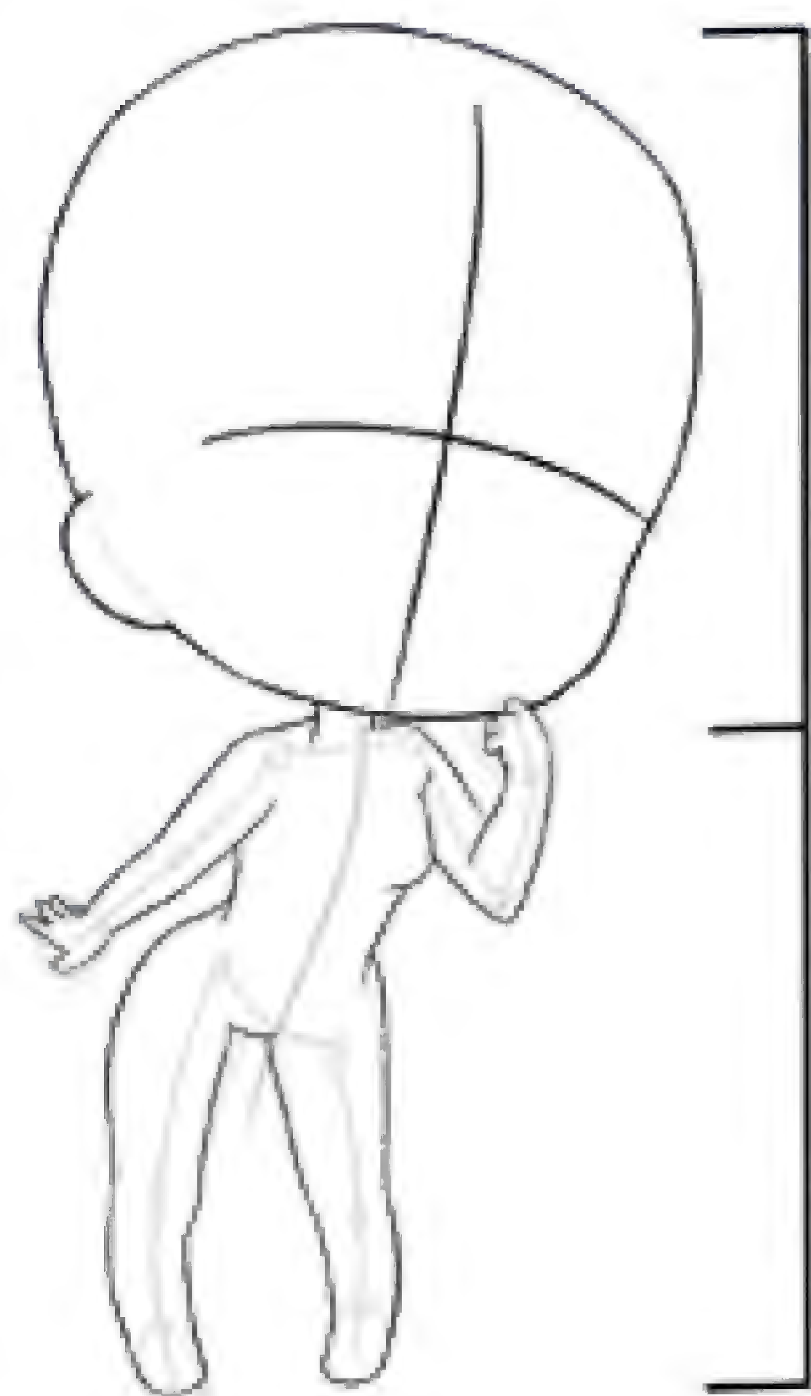


5 用十字基准线来确定五官的位置。十字线能很准确地帮助我们找到面向不同角度的五官位置。

6 用小圆圈标记出影响人物动作的关节，然后再用简单的线条勾勒出人物的手脚。

人体结构设定设定





7 根据之前确定的动作和关节草图，绘制出人体的大致结构。

8 进一步详细绘制人体结构，尤其要将女性柔美的曲线画出来，并进一步完善手指。

>>> 衣服外形设定





9 大体绘制出人物的头发轮廓，依人物的身材设计相应的服饰，并勾勒出大致的外形。

10 简单地勾勒出五官，细化人物的衣服外形，让人物的画面更加饱满。





>>> 画面效果整理





11 根据草图描画出人物的线稿，整理出一张干净的草图。

12 进一步绘制出人物的五官，使人物更有精神，随身体结构的变化给人物添加衣纹、褶皱和图案，使画面更加丰富。





衣服着色



13 选择发带、领带以及裙子，给它们涂上一层浅灰底，使画面更加完美。

14 为衣服添加固有色。在使用SAI时一般选用“魔棒工具”。在一张闭合路径的线稿上点选所要着色的区域，这时候所选择的区域会呈紫色。





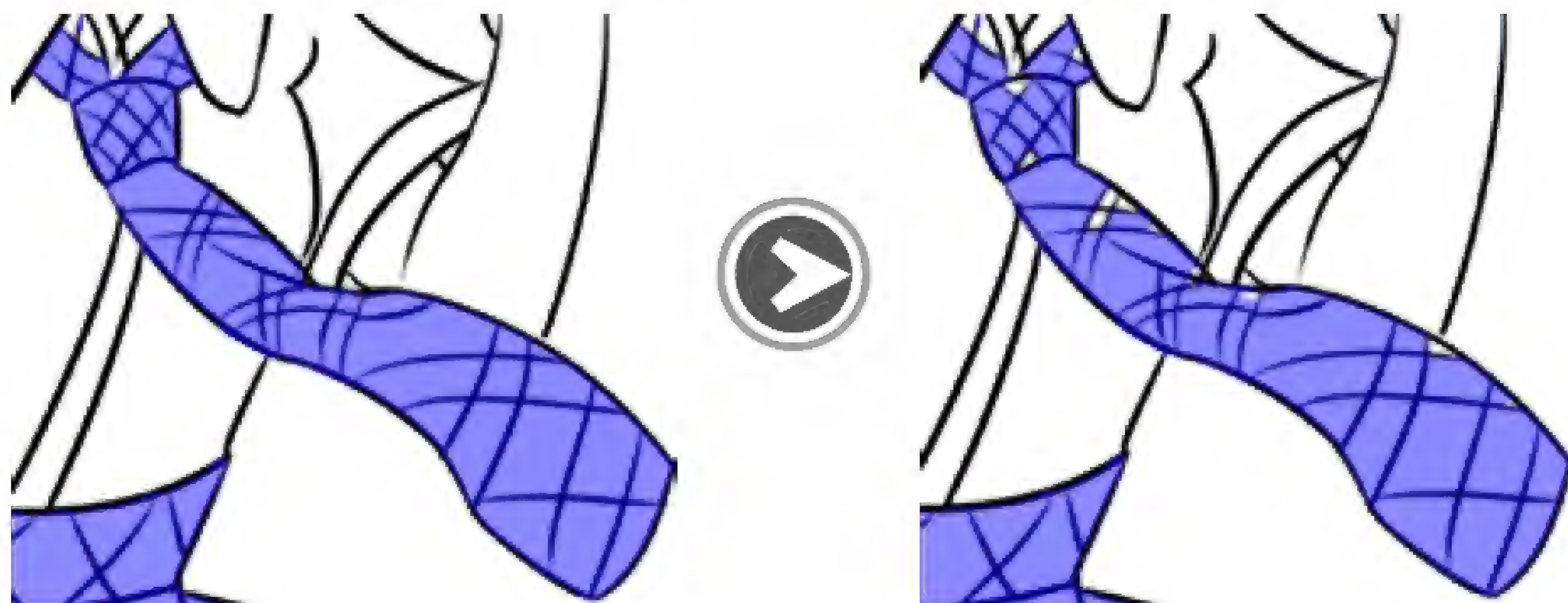






15 用“魔棒工具”选择区域后，会有一些比较小的地方点选不到，这时就要使用“选择笔工具”进行选择，如右图和下图所示。





16 在色盘中点选的颜色为人物填底色，灰度颜色可以随自己的喜好进行设置，然后新建图层进行填充上色。





17 选择“油漆桶工具”，进行上色。当点选“油漆桶工具”后，选择的区域会呈现蚂蚁线的形状，如左图和下图所示。



在蚂蚁线区域内为人物填充底色。



衣服着色前的效果





衣服着色后的效果

衣服阴影







18 在色盘中点选颜色。灰度颜色可以随自己的喜好进行设置，然后设置好笔刷大小，给新建的图层进行填充上色。





19 设计光源走向，选择堆阴影的方式给人物添加阴影(阴影即素描中的投影，来自光源，阴影能增加一幅画的空间感、层次感，让画面变得厚重，让人物更加立体)。

20 根据光源绘制投影。投影要与光源统一，有规律，褶皱处通常绘制的阴影较多。





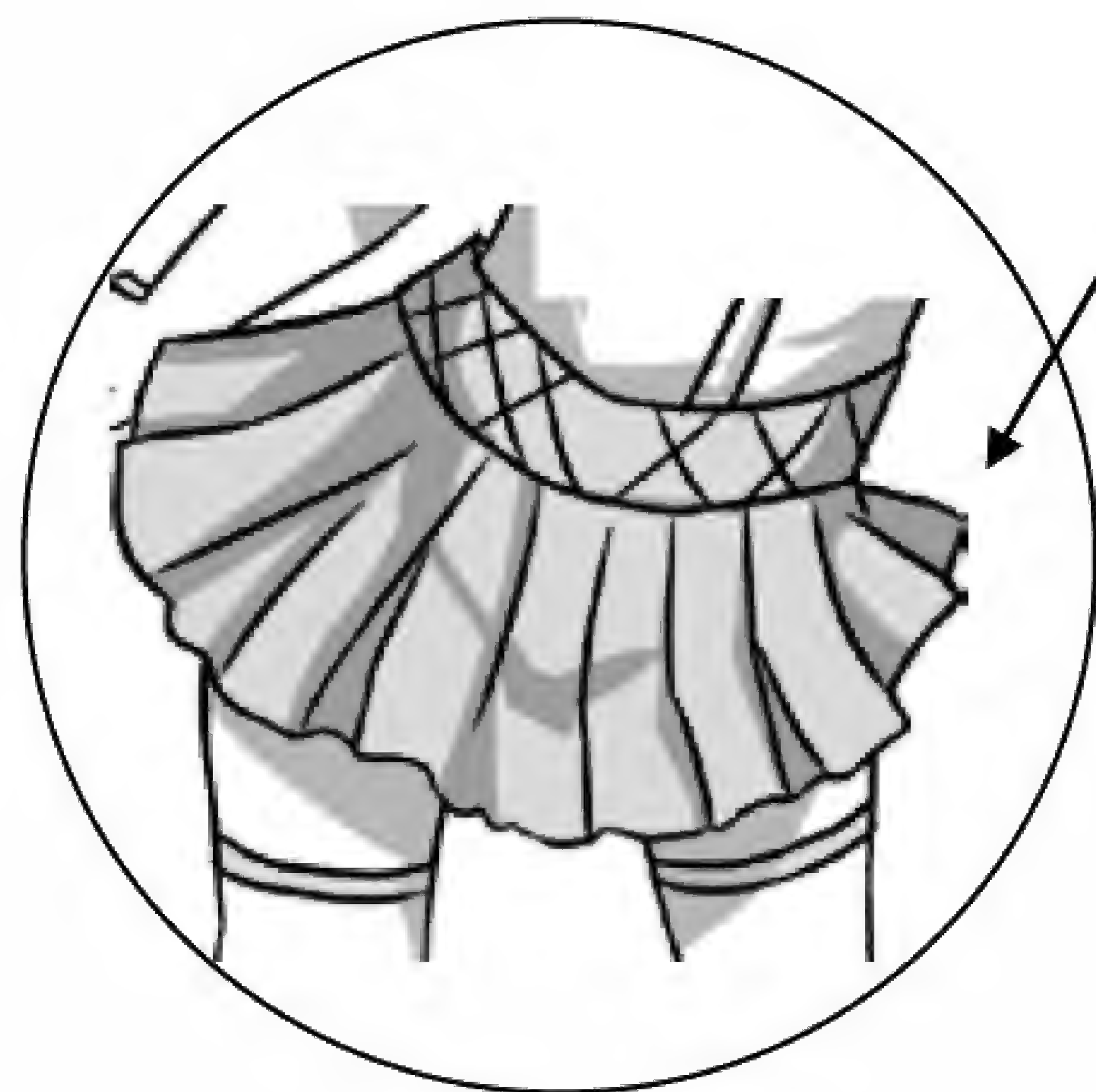


21 到这里一幅画就基本完成了，最后可以检查细节，稍做调整。需要注意的是画面一定要干净整洁。



注意眼睛和刘海的层次。在绘制人物眼睛时，要注意瞳孔的颜色虽然是黑色，但是不要全部都画成黑色。





注意裙摆各褶皱之间的穿插关系，以及它摆动时的流动性。

第2章

线稿草图绘制流程

本章主要讲解线稿草图的绘制，尤其细化漫画绘制的全过程。在漫画中，绘制草图只是漫画的前奏，虽然不是漫画的最长环节，但也是至关重要的一个环节。

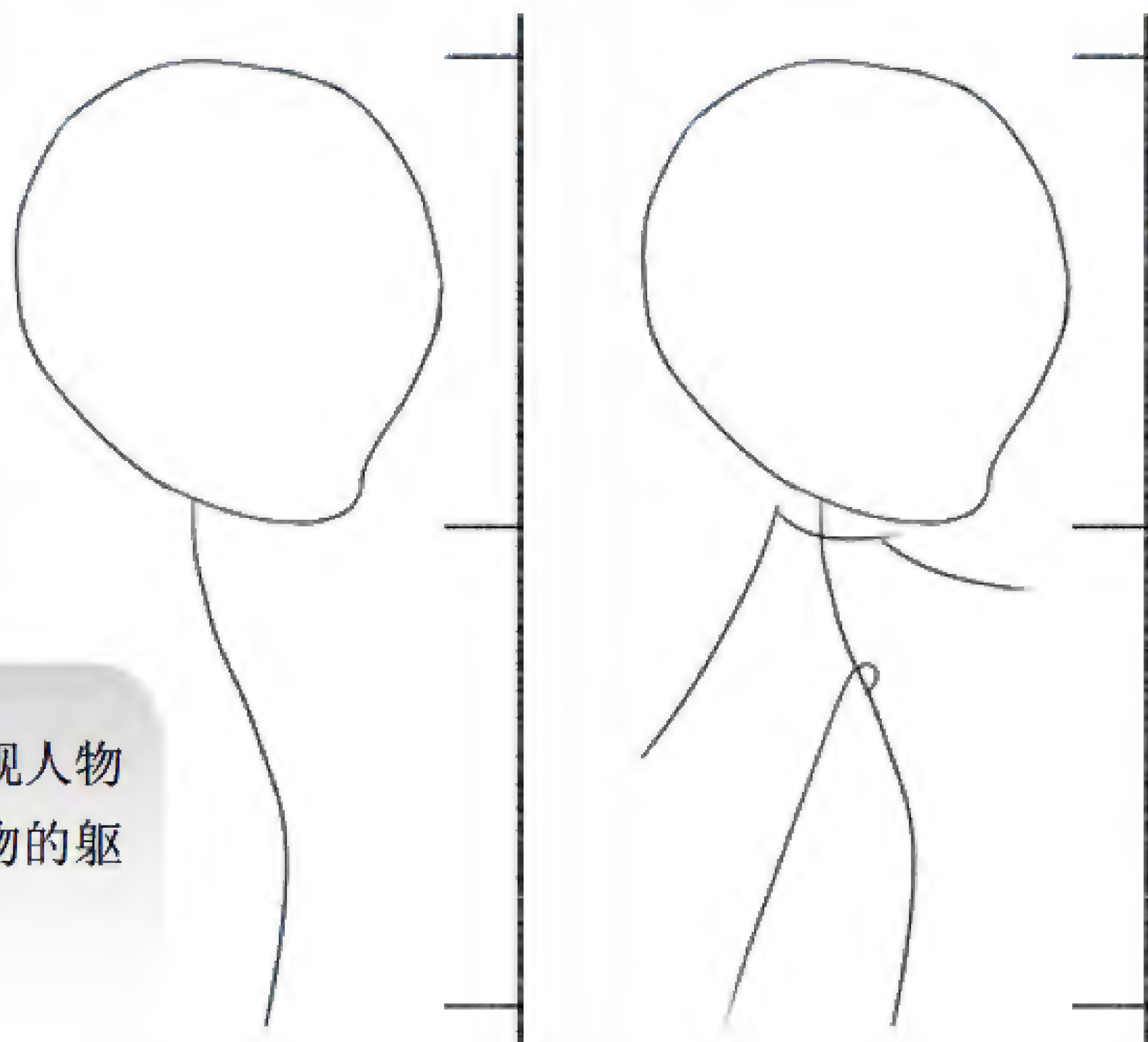


2.1 6步速成——线稿草图快速上手

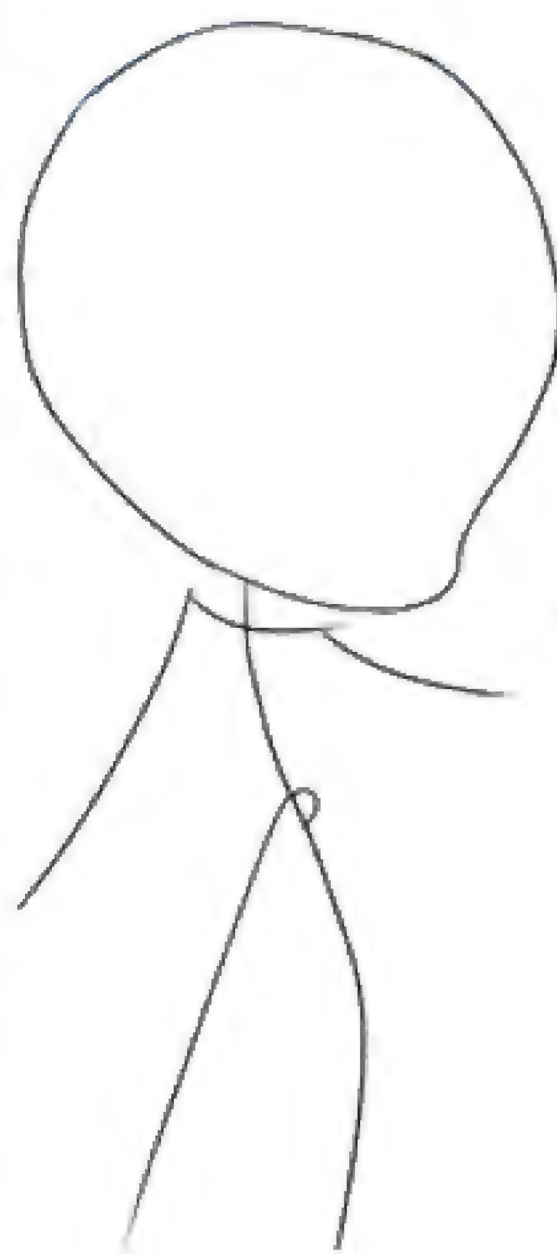
线稿草图是漫画学习中非常重要的一部分。不要看它线条单一，只要草图绘制好，作品就成功了一大半。本节主要分6步详解线稿草图的绘制流程。

2.1.1 动作草图设定

首先，要想清楚自己所要绘制的人物的动态造型，并用草图简单地将其表现出来。



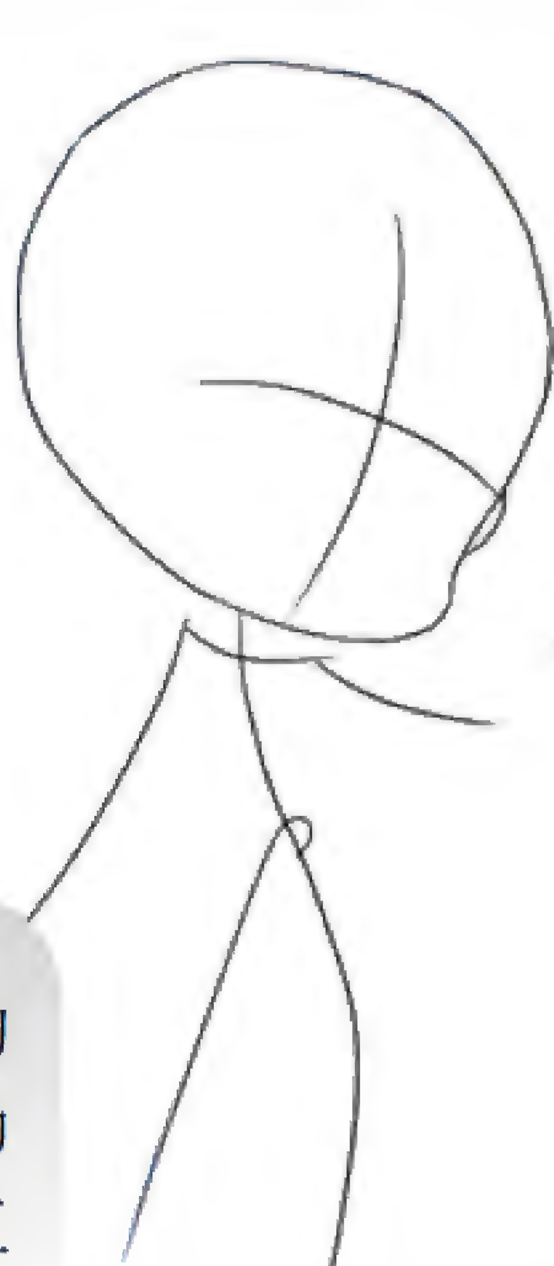
1 用线条和圆圈表现人物的躯干。图中Q版人物的躯干为两个半头身。



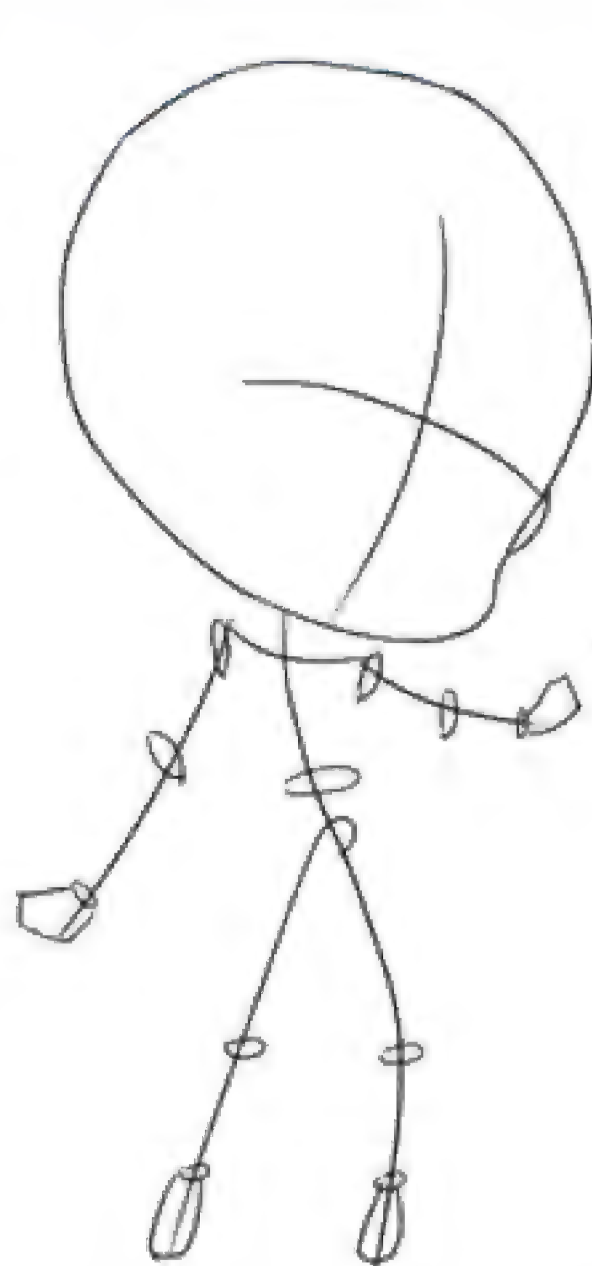
2 用线条在躯干上画出四肢，表现出人物的动作。

2.1.2 五官关节设定

接下来我们要初步确立人物的五官，以及与角色动作密切相关的重要关节。



3 用十字线来确定五官的位置。十字线能准确地帮助我们找到面向不同角度的五官位置。

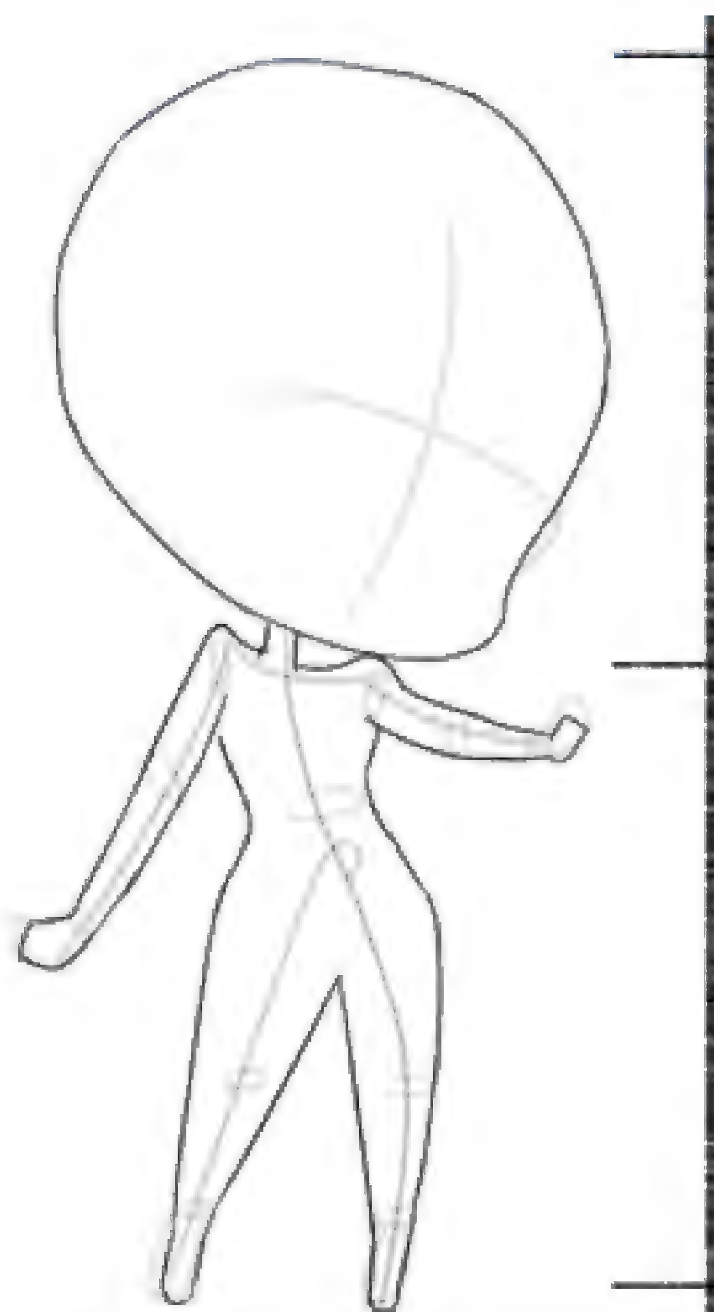


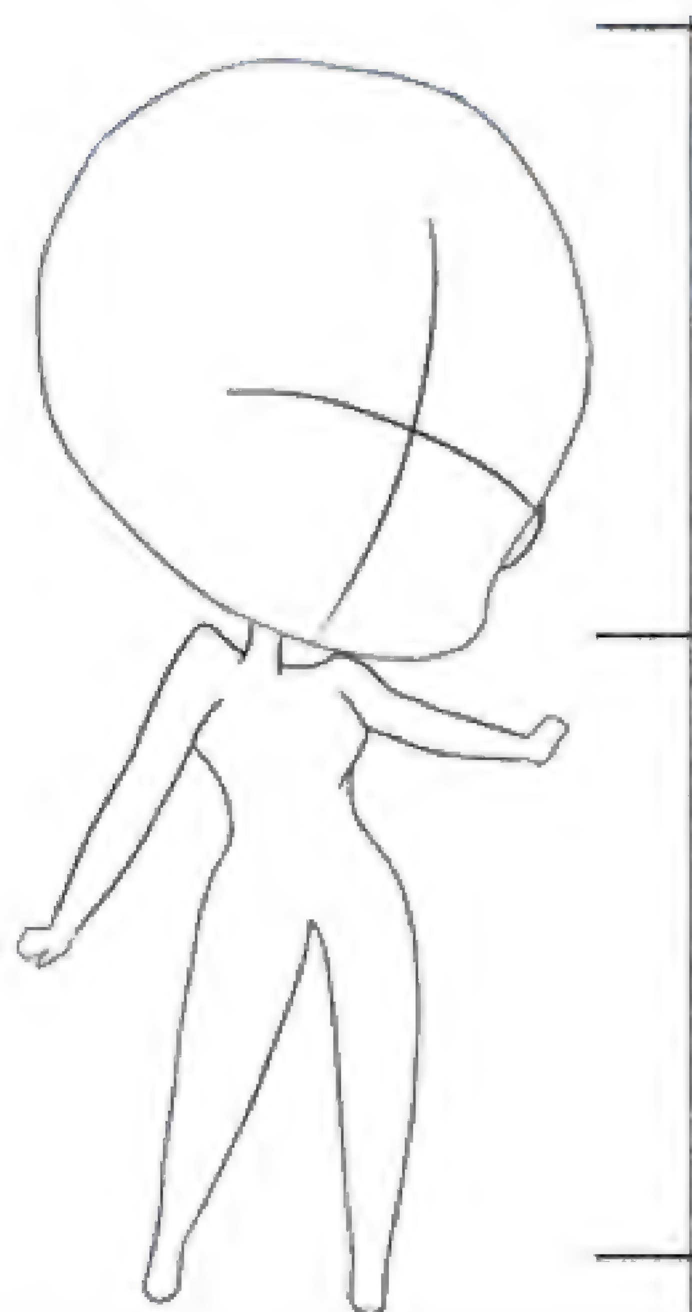
4 用小圆圈标记出人物的关节，再用简单的线条勾画出手脚，人物的大概姿势就出来了。



2.1.3　人体结构设定

人体结构是一个角色的支架，角色的高矮胖瘦，包括衣服都要根据人体结构来绘制。





5 根据之前确立下来的动作和关节的草图大致画出人物的整体结构。

6 详细描绘出人体的形态结构，此处要注意男女身材的区别。

2.1.4　衣服外形设定

人体的形态结构画出来之后，我们就可以为她绘制衣服了。根据人体结构图绘制衣服的轮廓，比例要合适。





7 注意上身比较贴身，要画出下身裙摆的动向与人物动作的关系，并大致勾画出发型。

8 描绘一下眼睛，进一步加深头部和衣服的绘制，让人物形象显现出来。

2.1.5 衣服褶皱设定

衣服的褶皱注意要画得有疏有密，让画面有层次感，看起来更加舒适。





9 刻画头部及头部发带的褶皱，同时刻画头发的走向。

10 衣服的褶皱切忌不可太密，也不可太疏，可适当增加头饰，丰富画面。

2.1.6 衣服图案设定

衣服的图案与纹理可以成为丰富画面的元素，亦可以调整画面的层次感。





11 开始细致描绘眼睛，注意高光，给发带有褶皱的地方加上图案。

12 刻画衣服，继续增加画面的内容，在过于空虚的地方可以通过适当增加纹理来调整。

2.2　画龙点睛——线稿草图终极完善

画龙点睛，草图绘制完成后，将进行线条的整理与阴影部分的绘制。这一部分的绘制将使我们的画面更加完善，完成最终的效果绘制。

2.2.1　擦出草图

刻画完毕之后，再将多余的草图线条和辅助线擦除，并对主线条进行检查、修改和整理。





1 上半身长线条比较多，整理线条时需要擦除线条连接处多余的线头，让画面整洁。

2 下半身细节比较多，特别是腰部和裙摆，擦除的时候可对过于繁复的地方适当删减。

2.2.2　绘制阴影

阴影能增加一幅画的空间感、层次感，让画面变得厚重，使效果更加明显。而人物身体由于受来自头左上方的光照射，因此在绘制时要注意光源的统一。





3 绘制阴影前，首先为场景设定光源，找出亮面与暗面。

4 根据光源绘制投影，投影要与光源统一，要有规律，褶皱处通常阴影较多。

2.2.3 整理画面

5 一幅画基本完成。该Q版人物站姿的躯体比例大约为2头身，虽然裙子褶皱纹理比较多，但只要一步步地画下来就不会很复杂。





绘制眼睛时要细心，注意人物神态的细致刻画。



裙子的装饰比较多，要注意褶皱的疏密变化和裙子产生的阴影的转折方向。



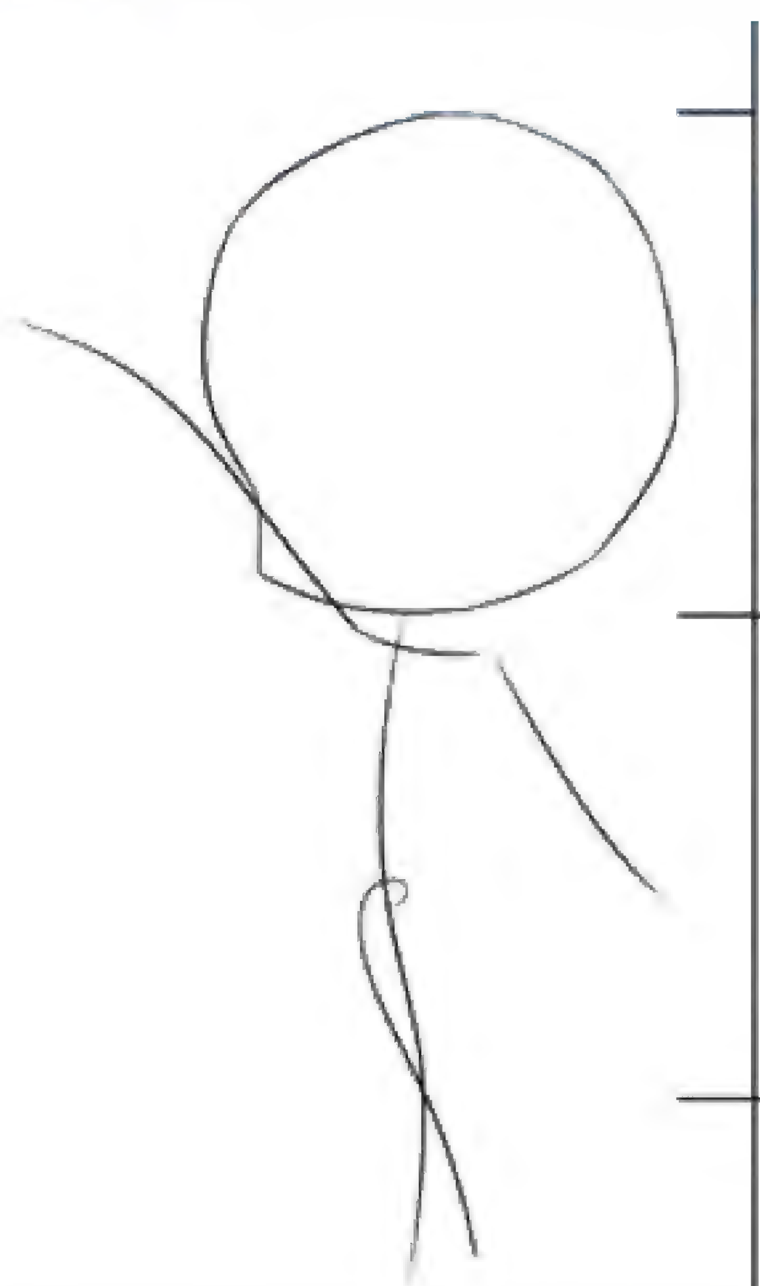
2.3　实战演练——线稿草图小试牛刀

经过对线稿草图的大概认识之后，接下来将要进行实战演练。本节分别以各种男女姿态为例，演示从草图到成品的绘制过程。

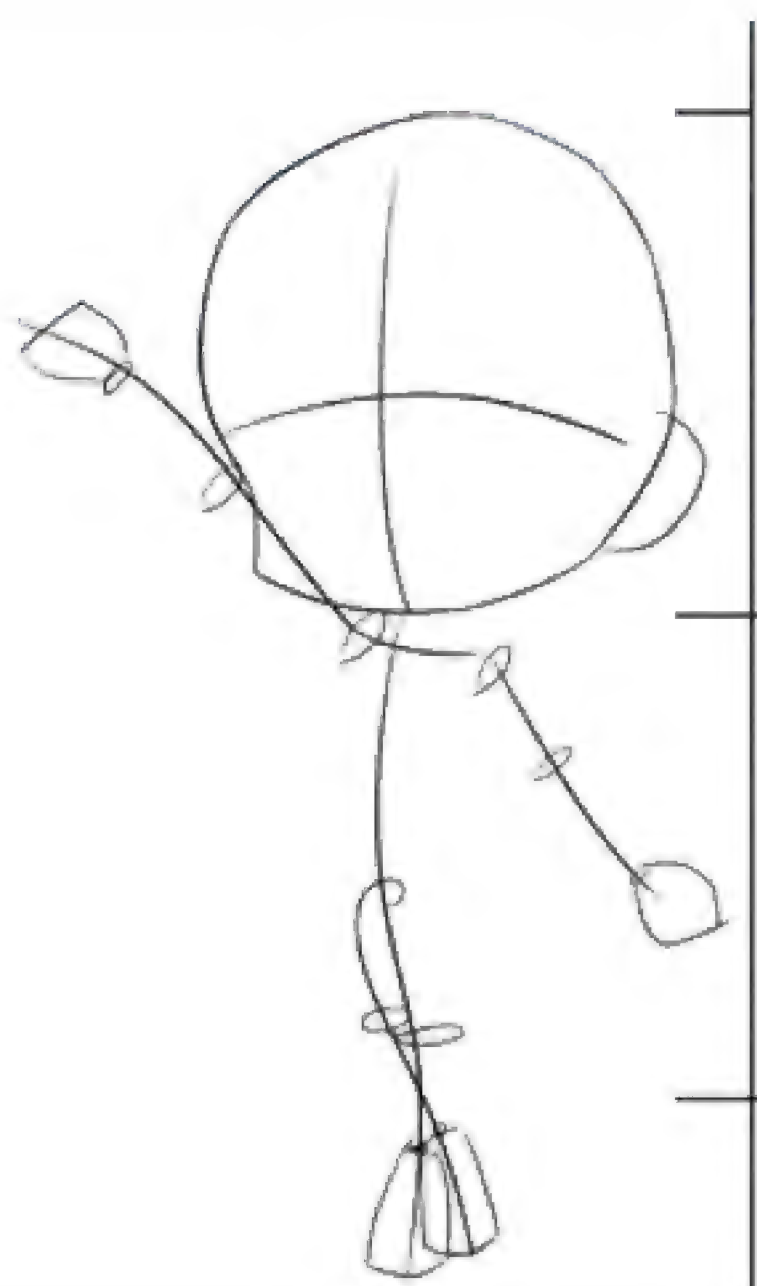
2.3.1　实战——拿帽子的女孩

此人物要求头大身小，手拿 一顶帽子，动作幅度不大 ，显得可爱至极。

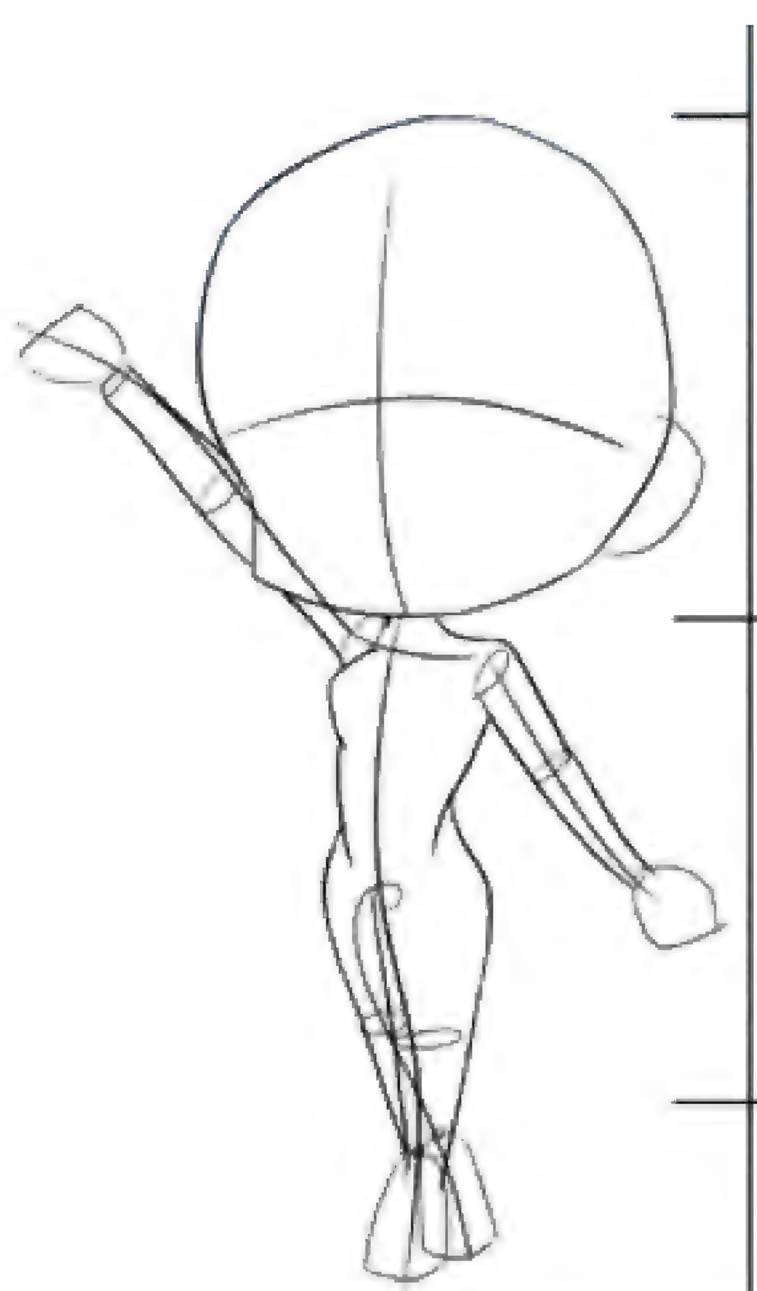
绘制草图



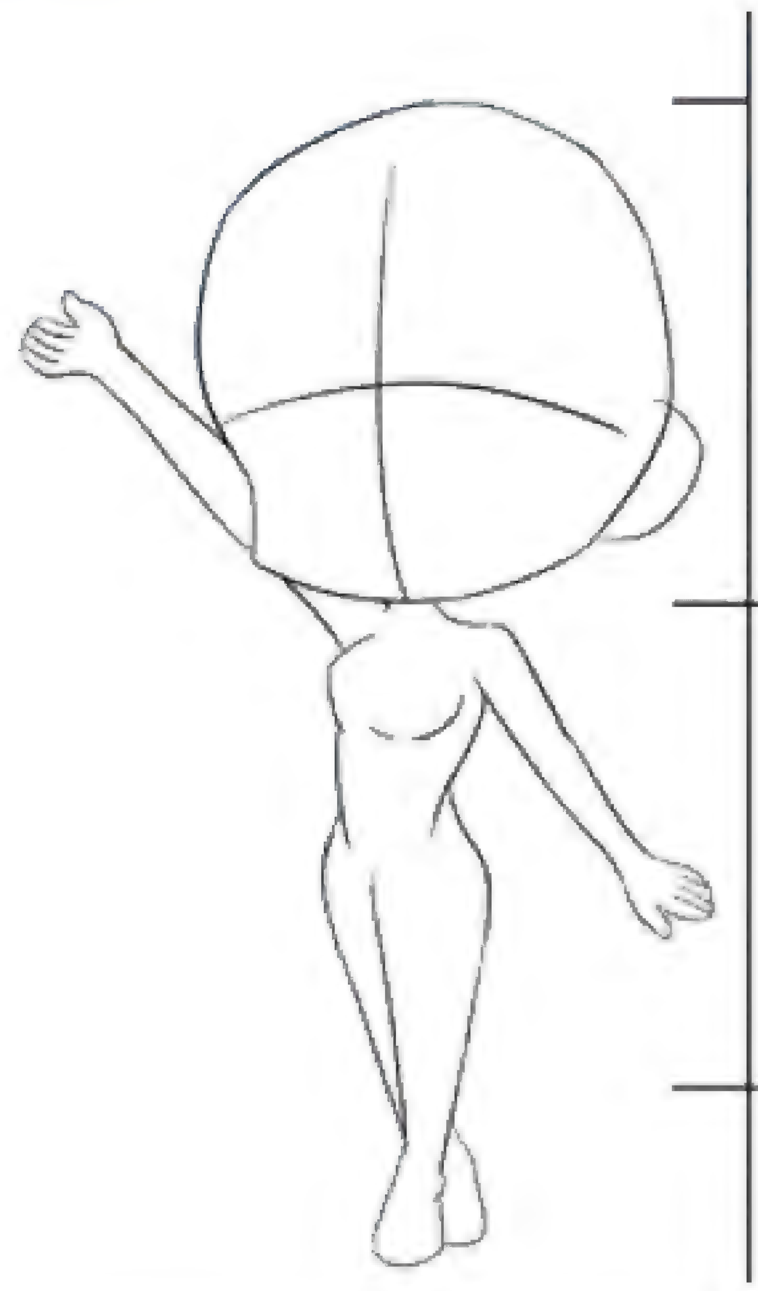
1 看准比例，用简单的线条勾勒出人物坐着的姿势。



2 用十字线确立人物的五官位置和角度，找出关节转折的地方。



3 依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构。



4 进一步细致地画出人体结构，整理画面。

整理画面





5 初步画出衣服轮廓，确定好头发的走向。



6 从眉毛开始刻画，加深眼睑和瞳孔，给发梢添加线条，加强头发的层次感。







7 刻画人物的身体，绘制时褶皱不用添加太多，给衣服添加几笔图案线，丰富画面层次。



8 擦除草图和辅助线，检查整理每一根线条。



9 在画人体结构草图的时候，应把右手的比例透视关系画准，这样在后续的绘制过程中才能让整个人物的形态显得自然协调。

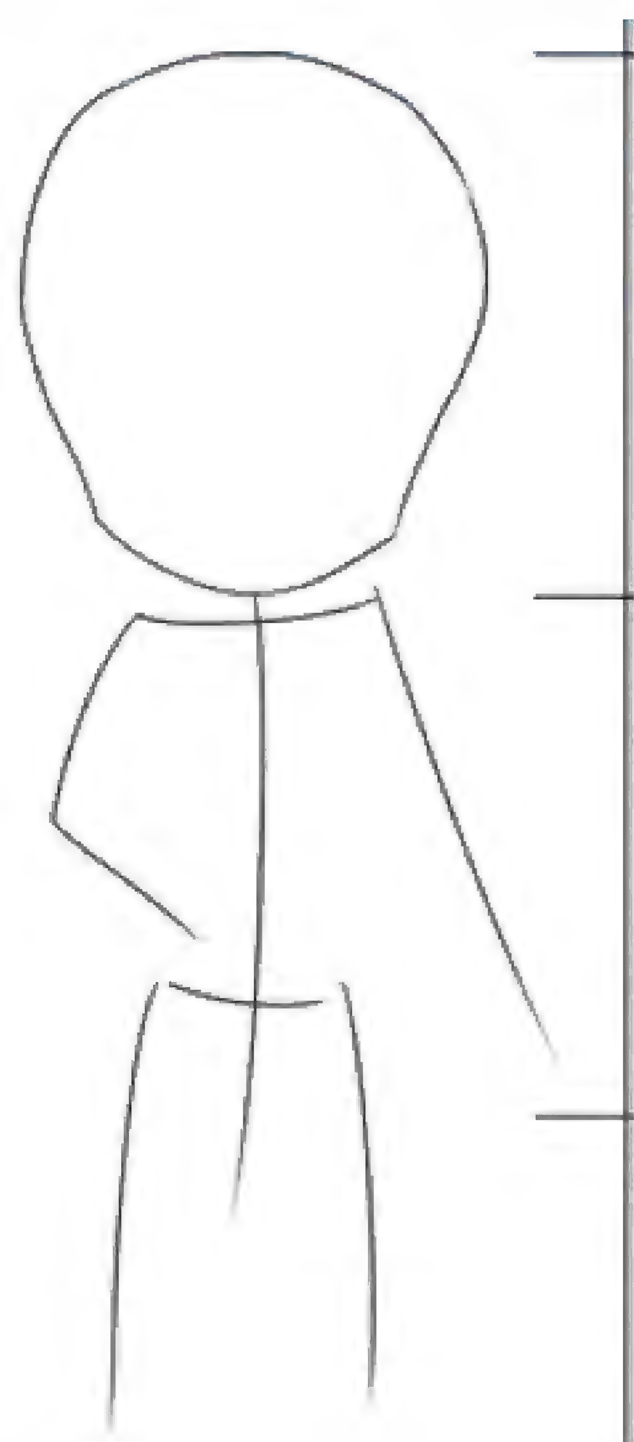
腰椎关节也是一个经常产生褶皱的地方，不能忽视。



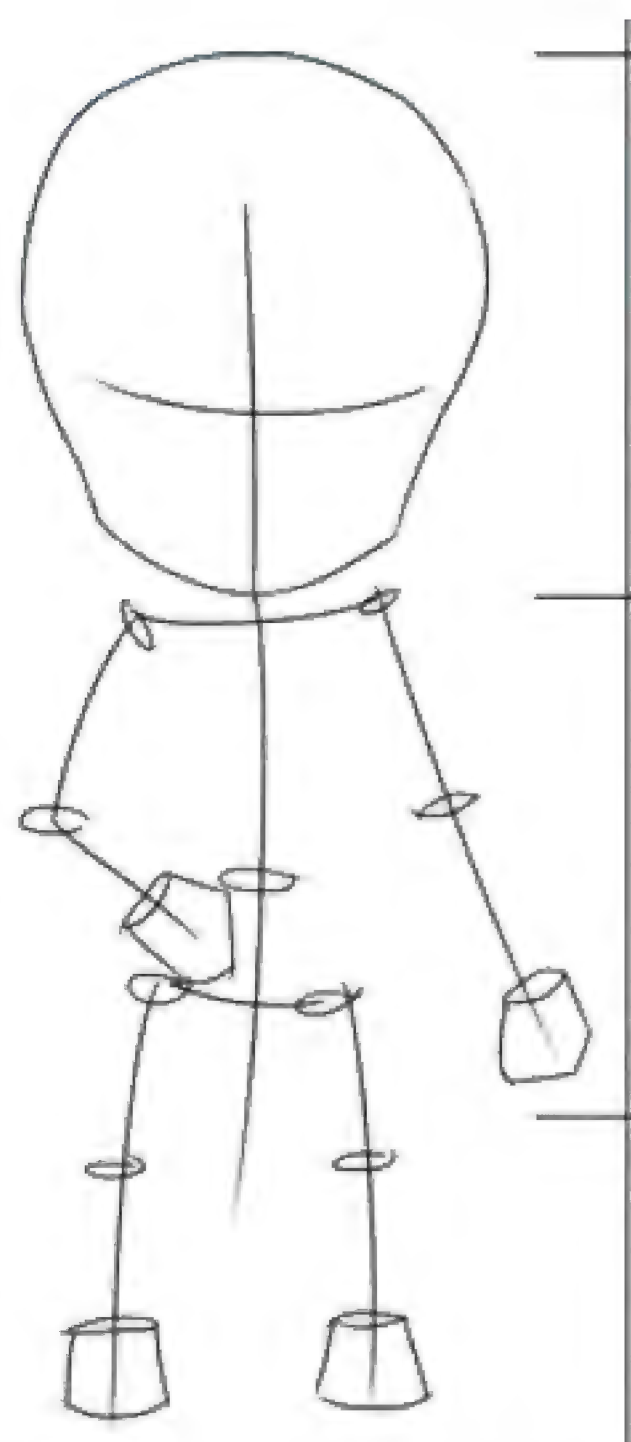
2.3.2 实战——帅气的小武士

下面介绍帅气的小武士的绘制技法。

绘制草图



1 先确定好人物的躯体比例为3头身，用直线勾出人物双腿站立的动态。



2 用十字线确定人物的五官位置和角度，找出关节转折的地方。



3 根据人物的轮廓，画出角色的人体结构。



4 设定人物的发型、五官，在人体结构的基础上画出衣服的轮廓。



整理画面





5 描绘眼睛，给人物的头发增加线条，添加发梢，完善发型。

6 给衣服添加褶皱。在本例中我们给人物设定的衣服比较宽松飘逸，因此在绘制时衣服的线条要画得很流畅。





7 详细刻画眼睛，给服饰加上纹理，使画面更加完善。

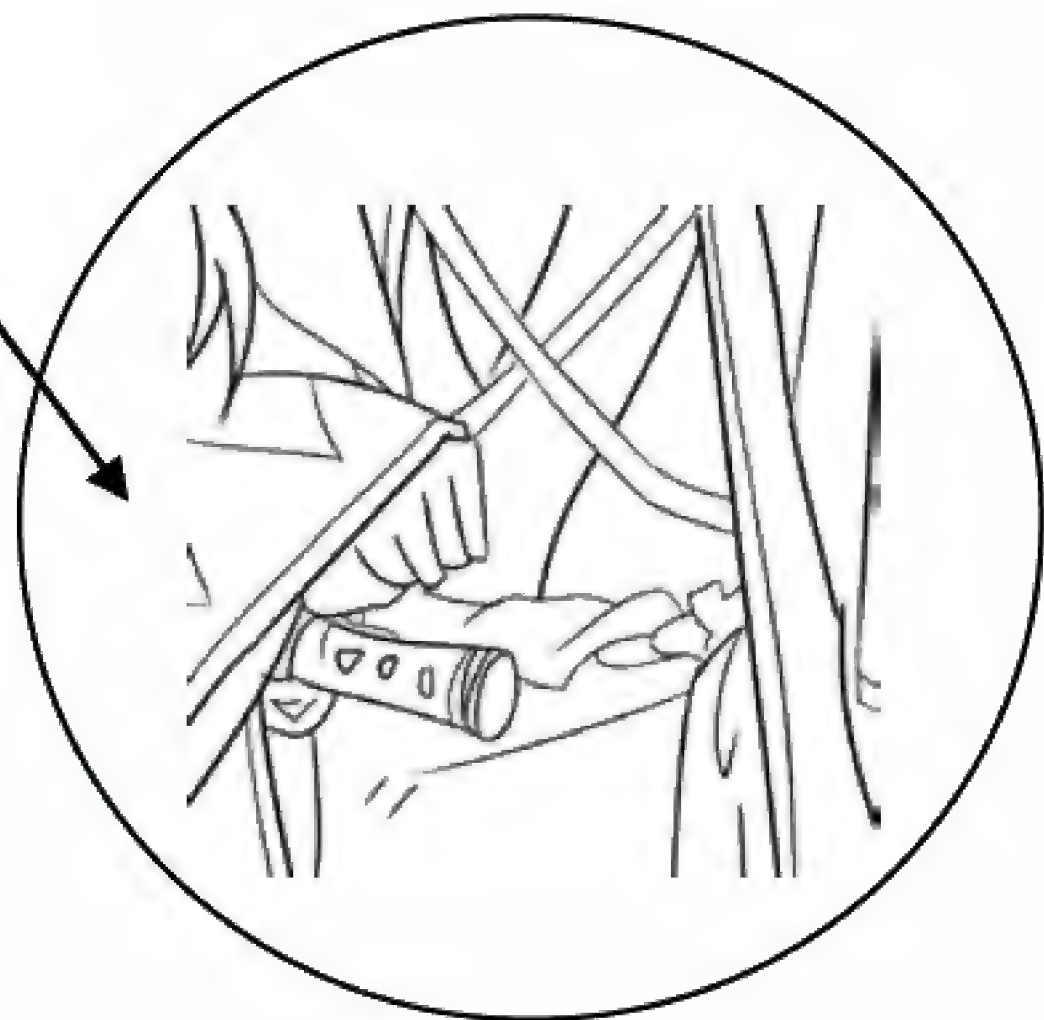
8 完成五官的刻画，擦除草图和辅助线，整理线条。

9 画面整理完毕，最终效果完成，略带一点点忧郁感的帅气武士出来了。





注意眼神的刻画，发梢的线条要流畅。



绘制衣服线条要流畅，刻画要细致。

第3章

头身比例的多种绘制技法

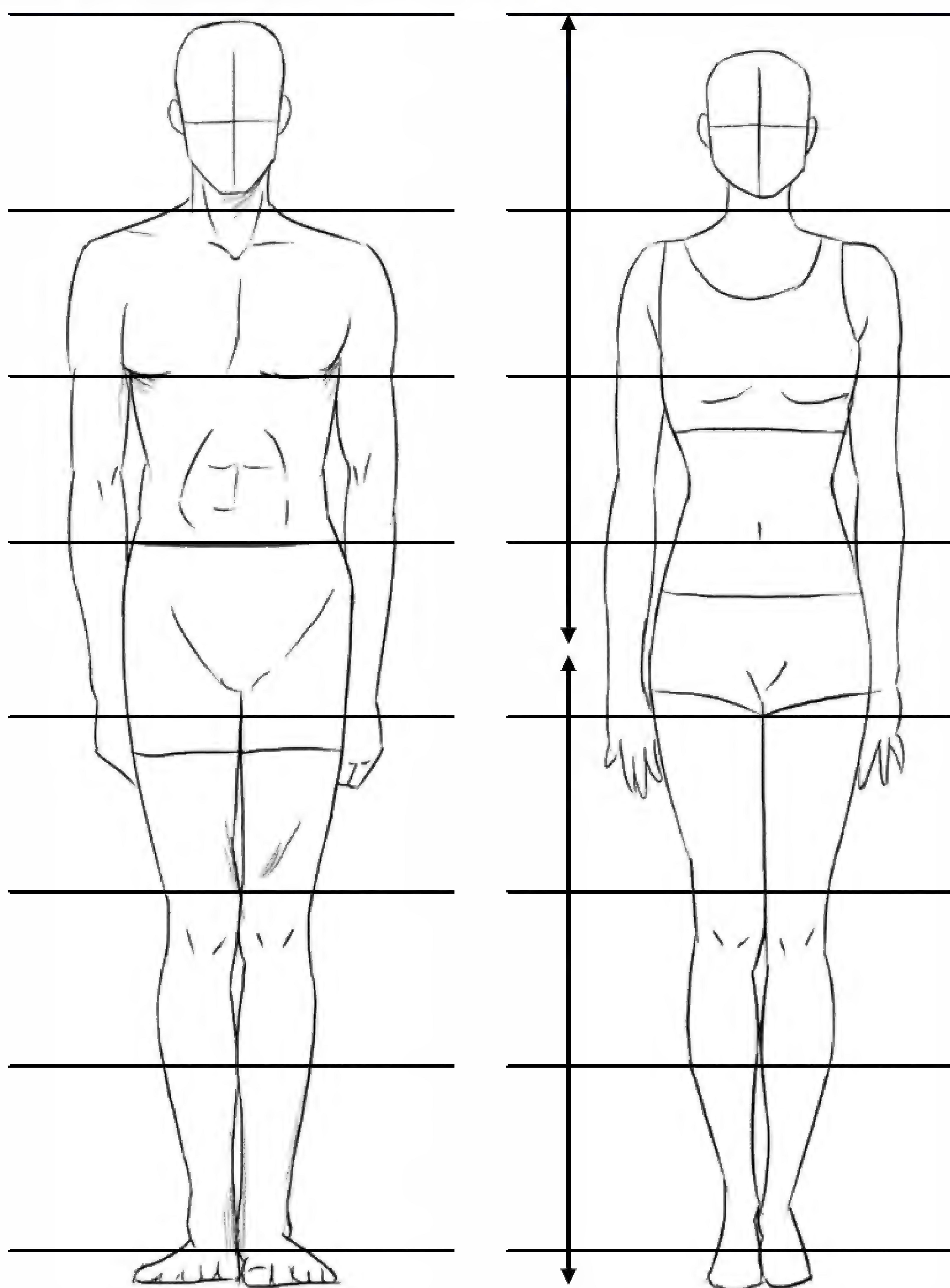
在Q版漫画中，头身比例是Q版漫画的突出特点。为了更突显人物的情绪和性格，Q版漫画角色的外形也会有所改变，使得Q版漫画的内容更加丰富精彩。所以本章将重点介绍对头身比例的认识和不同头身比的画法，使读者更好地了解人物头身比在绘制过程中的完美运用。



3.1 三大类型头身比例的认识

Q版漫画不仅仅是头部表现，头身比例也是Q版漫画的特殊体现。下面来认识一下写实人物和漫画人物的头身比例。

3.1.1 写实人物男女的头身比例

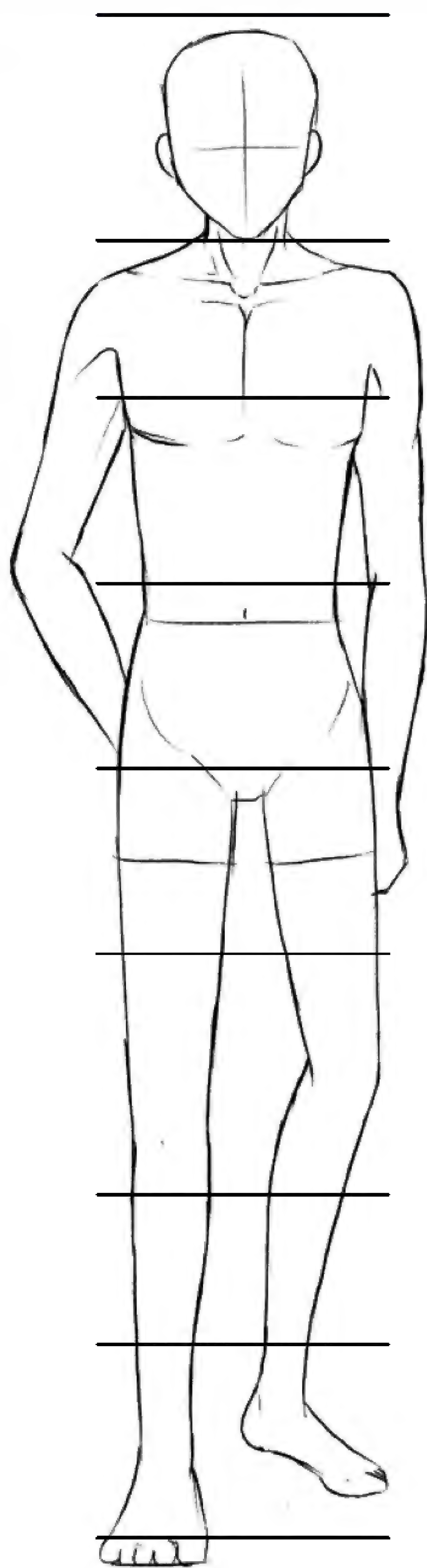


7头身的写实男人　　7头身的写实女人

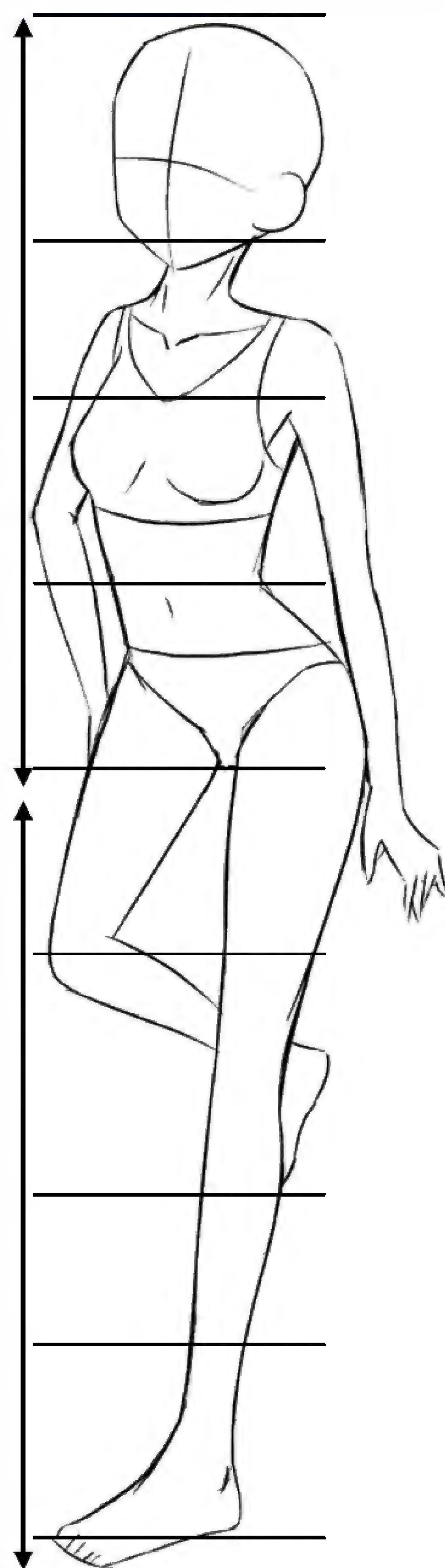
不同年龄的头身比例会有所差异，对于写实类的人物，成人的头身比例一般都是7至9个头身。7头身是现实人物中比较常见的身高，从下巴到肚脐的长度等于从肚脐到胯部的长度。



3.1.2　漫画人物男女的头身比例



8头身的漫画男人

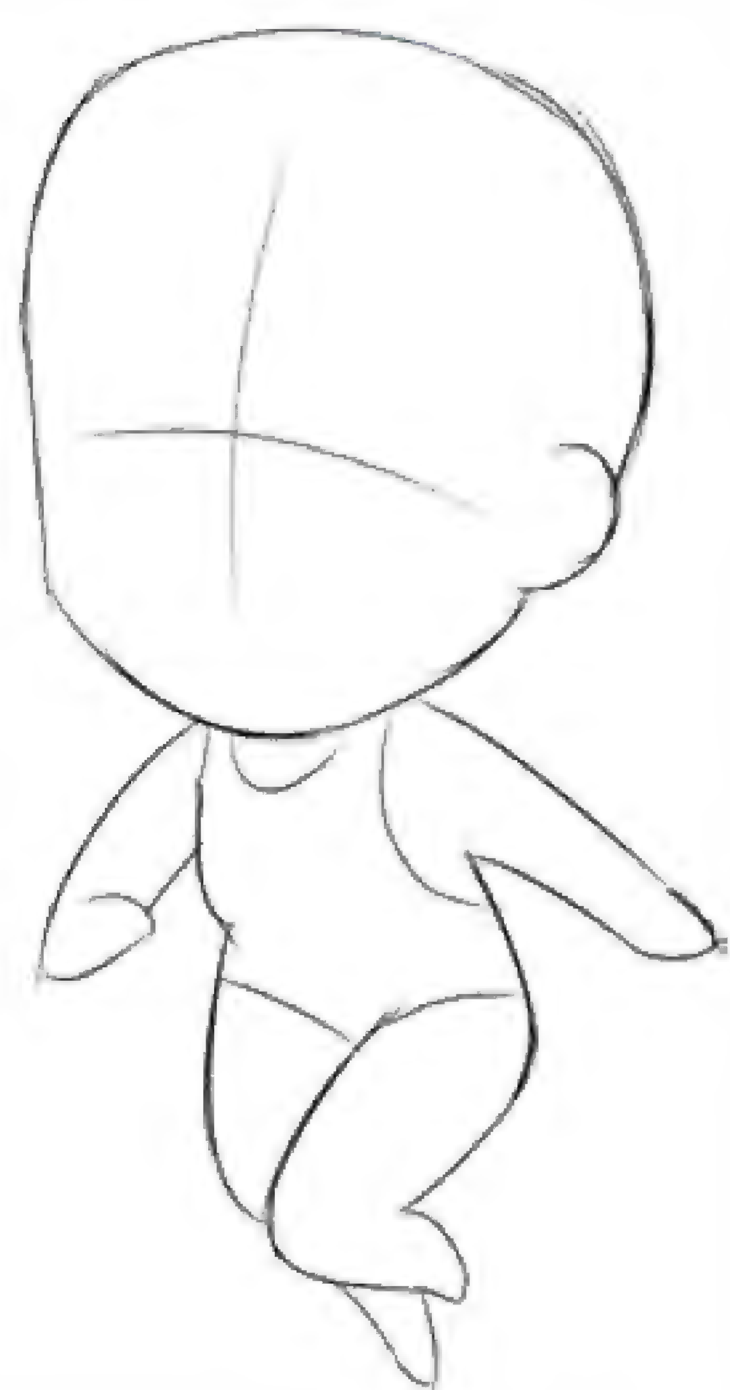
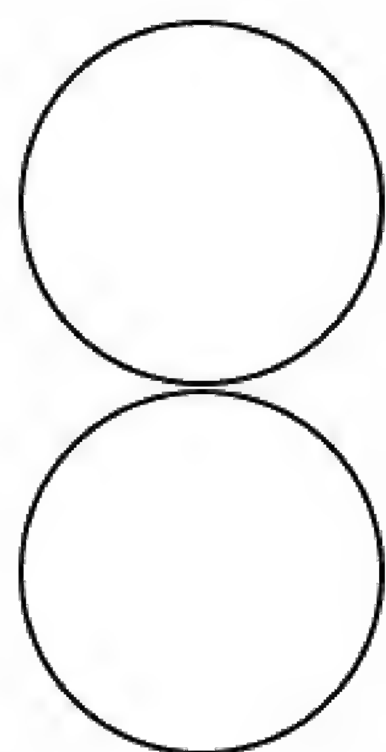


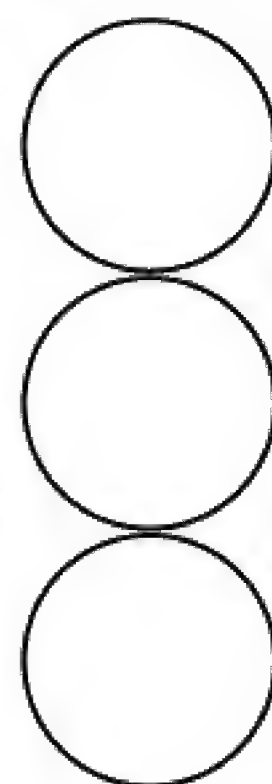
8头身的漫画人物

在漫画中，一般适中的成人头身比是7至8个头身，这在生活中并不常见。由于个体的差异使得人物的头身比例并不具有绝对性，有时也会存在带小数点的情况。7头身比在漫画中一般是比较常见的女性身高。

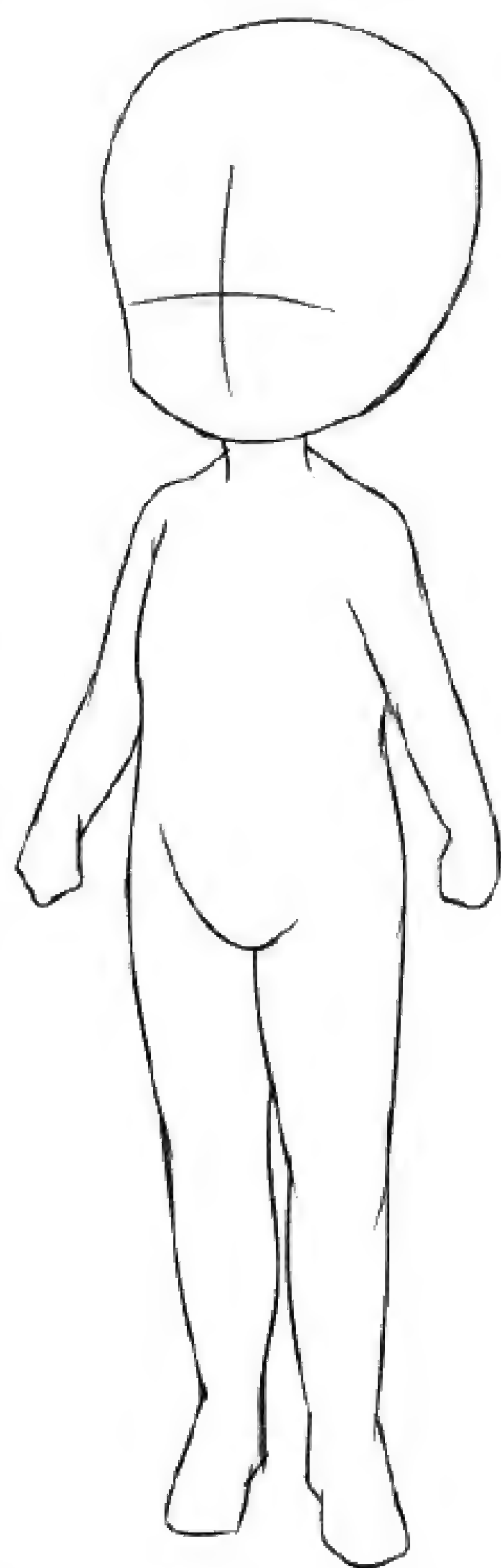
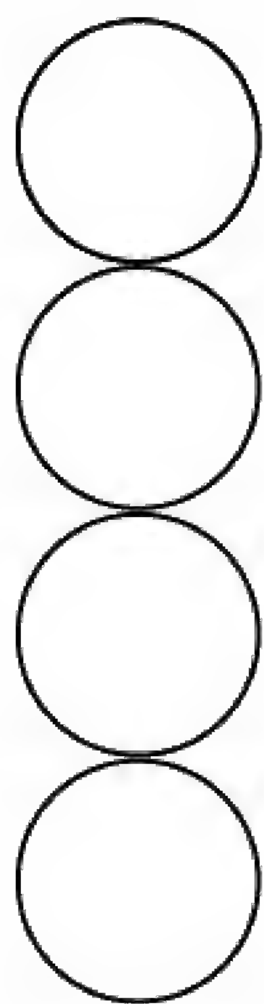
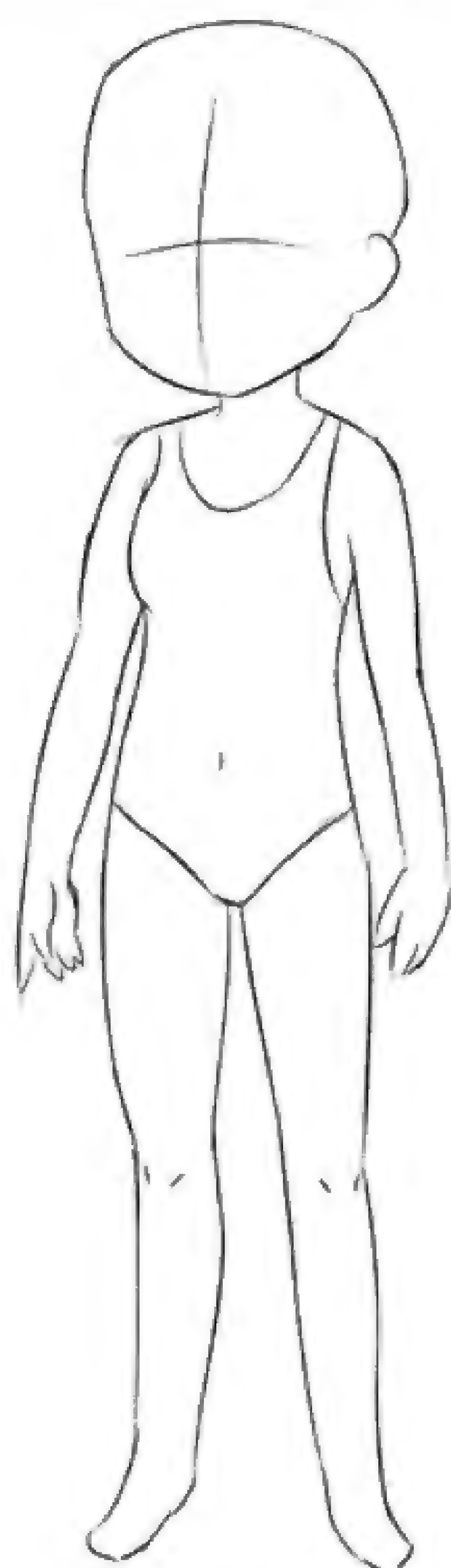
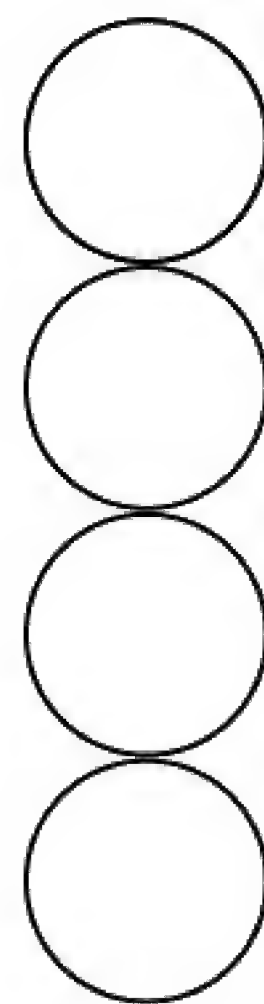
3.1.3 Q版漫画中常用的头身比例

在不同风格的漫画中，人体的比例也会有所差异。比如少女漫画中的人物变化比较多，7至9头身可以表现出角色的高挑帅气，2至4头身可以表现出角色的可爱小巧。



2至3头身常用于Q版人物，头部变大，四肢简化，使人物的身材显得娇小可爱。

3.5至4头身在Q版人物中较少使用。相对于2至3头身人物，其结构会更加明显。



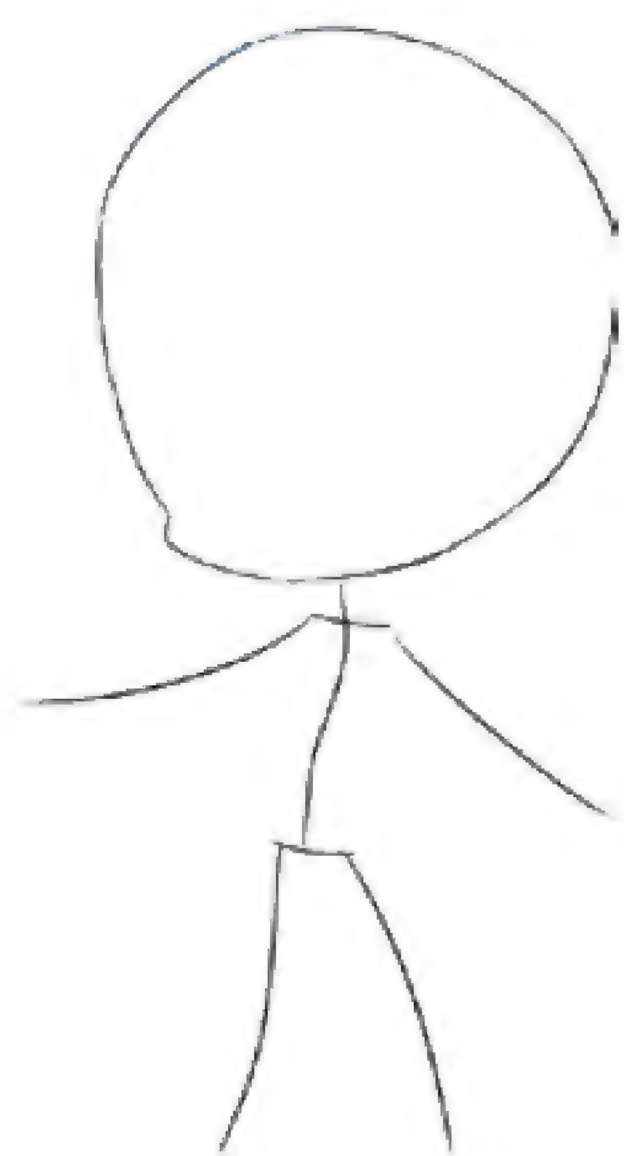
3.2　6种头身比例人物的画法

Q版角色是由正常比例的角色夸张变化而来的，其比例一般是2到5个头身之间，整体造型比较小巧、可爱。

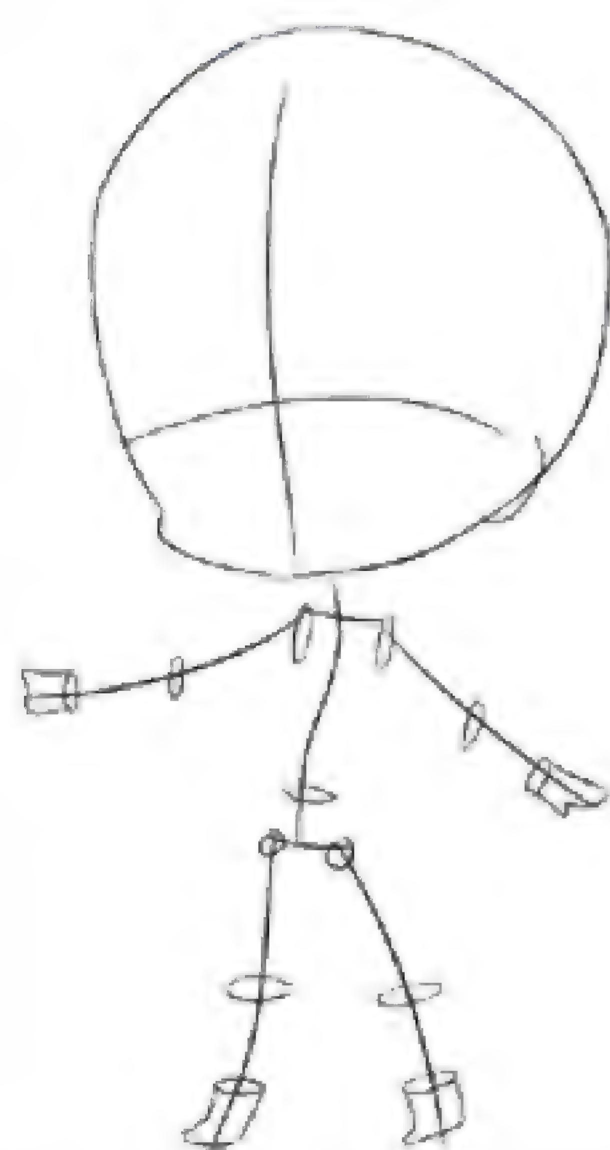
3.2.1　实战——2头身画法

两头身高的Q版漫画人物是最常见的一种类型，人物的躯干加上腿部的长度相当于一个头长。

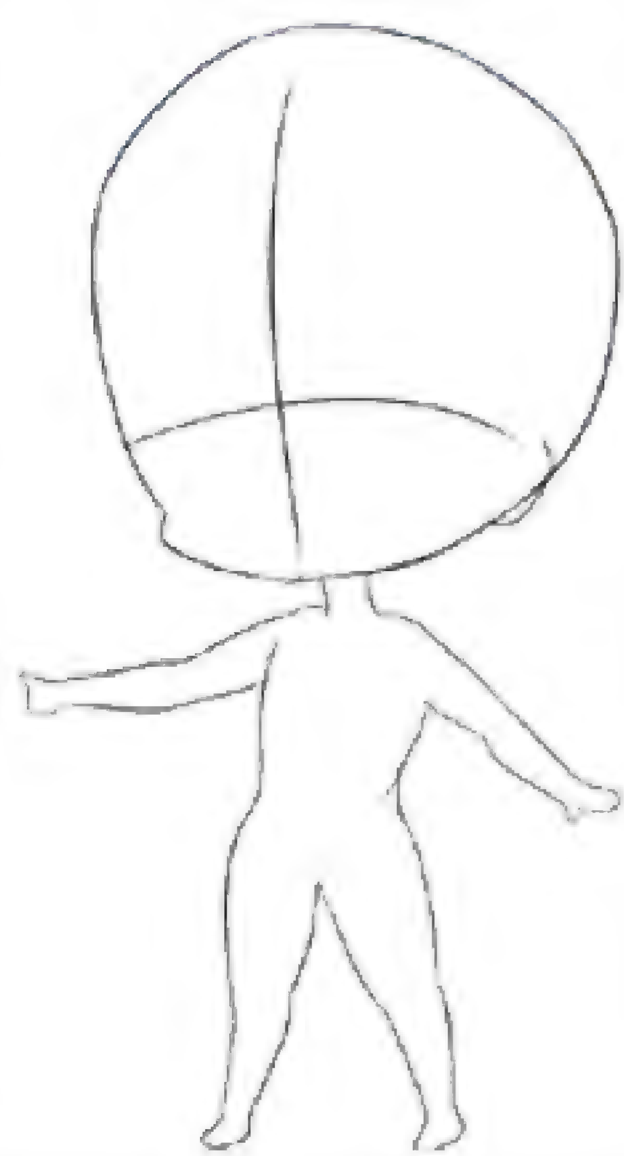
绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物站立姿势的动态线。



2 用十字线确定人物的五官位置，并画出关节转折的地方。



3 依照关节与线条画出人物详细的人体结构。



4 初步画出人物的五官和衣服轮廓。

整理画面





5 加深眉毛、眼睑、瞳孔，点上高光，给发梢添加线条，加强头发的层次感。

6 绘制衣服，褶皱不用添加太多，给衣服添加几笔图案线，丰富画面的层次感。





7 确定光源方向，给人物添加阴影。阴影要根据头部的结构进行绘制。

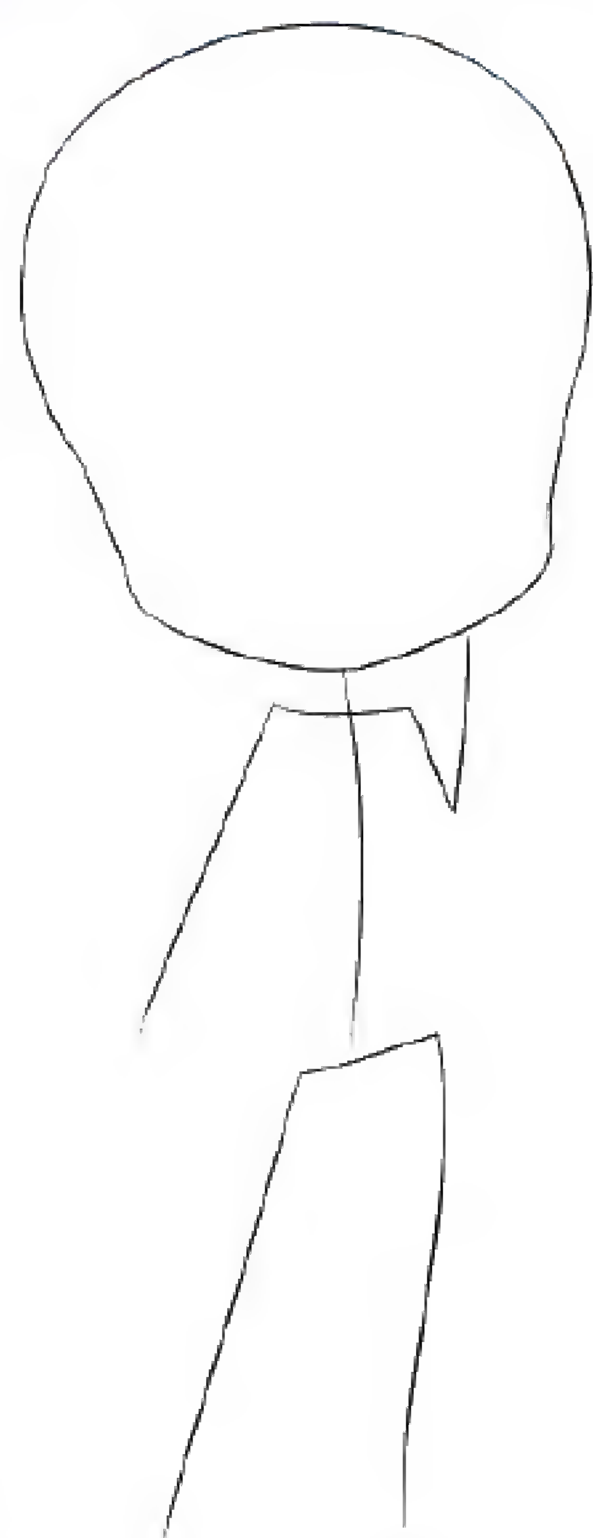
8 整理画面，擦掉不必要的线条，让整张画面保持整洁。

9 最后，一个简单的两头身高的Q版男孩绘制完成。大大的脑袋和夸张的眼睛，与小身材形成强烈反差，更加突出了形象的可爱之处。

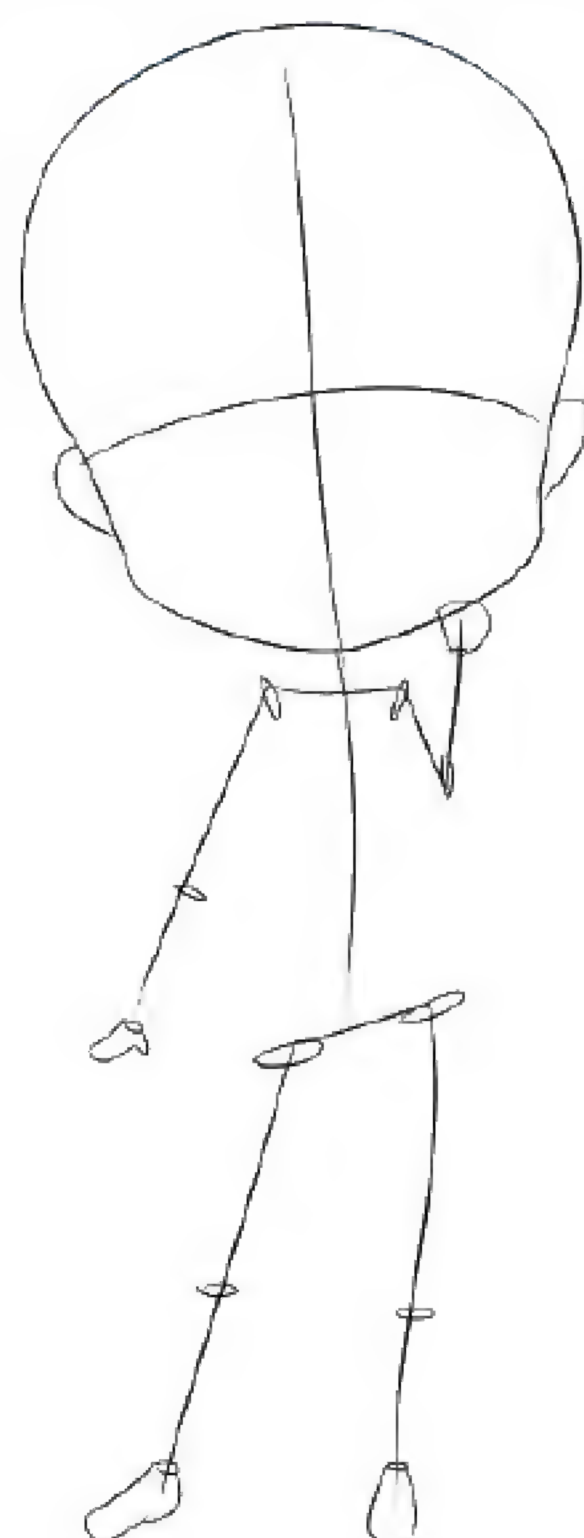
3.2.2 实战——2.5头身画法

2.5头身比例的Q版人物，躯干加上腿部的长度相当于一个半头的高度，人物的形体稍显修长，除了显示出Q版人物的可爱之外，还能呈现出小女生的柔美。

绘制草图



1 构思好人物2.5头身高，用线条简单地勾勒出人物的大致动态线。



2 用十字线确定人物的五官位置和角度，找出关节转折的地方。



3 依照关节与线条简单地画出人物的大致身体结构。



4 初步画出五官和衣服的轮廓，确立好头发的走向。



整理画面





5 开始绘制头部，加深眉毛、眼睑、瞳孔，点上高光，给人物的头发添加线条，完善发型。

6 详细地刻画人物的衣服，使人物更加立体化，加深层次，使画面更加丰富饱满。





7 为全身绘制阴影，给头发和裙子的下垂部位添加阴影，增强画面的立体感和层次感。

8 整理画面，检查整理每一根线条，擦掉不必要的线条，使整个画面保持整洁。

9 最后，2.5头身的Q版女孩绘制完成，大大的眼睛，长长的头发，细小的身体，显得既可爱又柔美。



3.2.3　实战——3头身画法

3头身Q版人物，躯干加上腿部的长度相当于两个头的高度。此时我们应该了解四肢在正常比例下的结构特点，这样才能有的放矢地进行绘制。

绘制草图



1 绘制之前，首先用线条勾勒出人物的大致姿势，这是为了给后面人体的绘制做铺垫。



2 绘制出人物的身体，注意3头身的人物身体只占整个人物的2/3，为的是突出人物身材的娇小可爱。



3 在上一步的基础上勾勒出人物的外形样式。因为头部是整个人物的关键部位，绘制时造型可以夸张一些。



4 进一步刻画草图，细化头发的层次感，根据十字线绘制出五官样式，细化衣服的层次和装饰样式。

整理画面



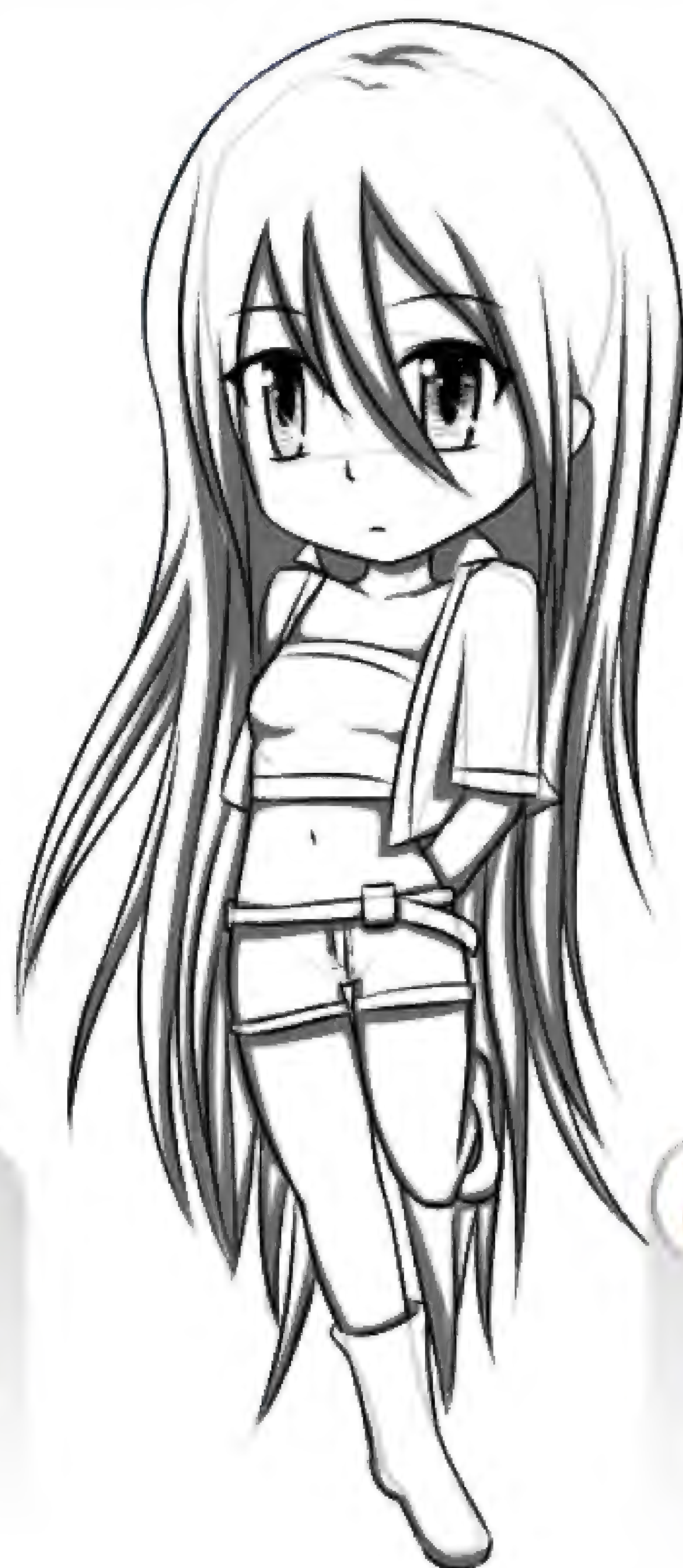
5 用流畅的线条勾勒出人物的头发和面部。注意眼睛是整张脸的亮点，可将其绘制得大一些。



6 给人物的头发添加阴影。注意头发阴影要根据头发的层次感来绘制，面部的投影也要表现出来。



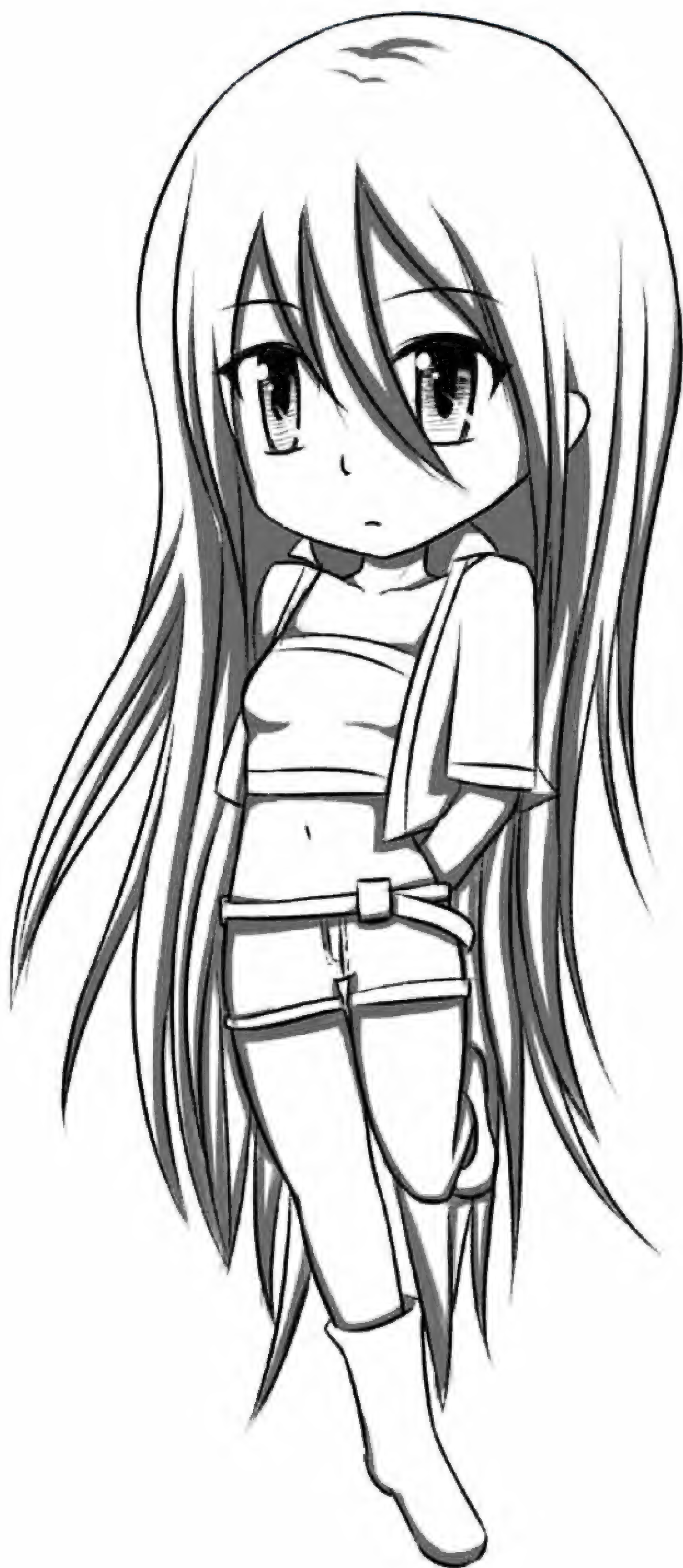
7 继续绘制人物的身体。贴身的短装能使人物看起来既小巧又苗条。

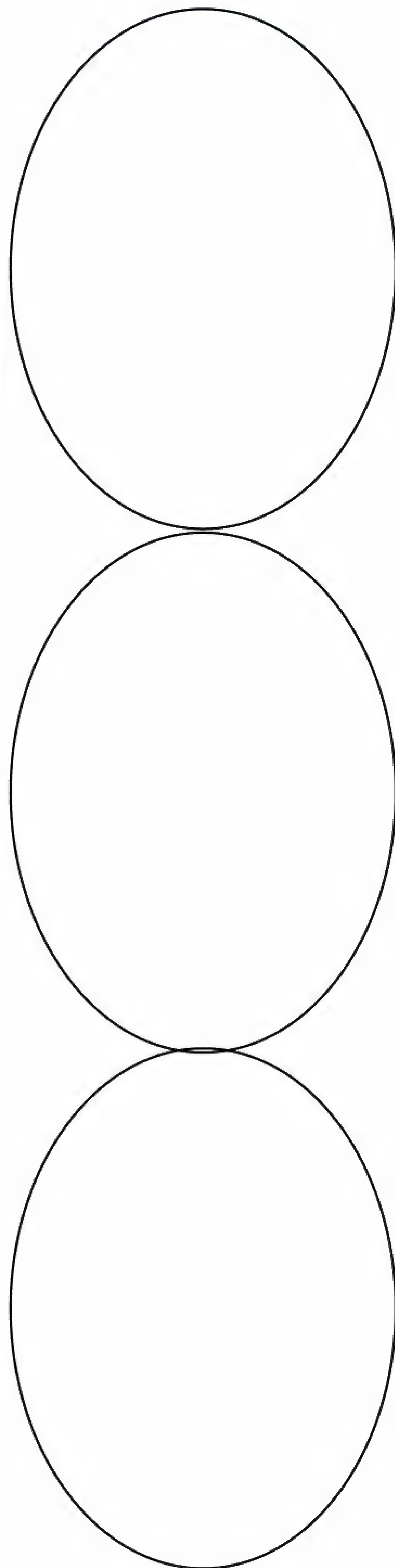


8 给人物的身体和衣服添加阴影效果，主要是绘制出投影的部分，增强人物的层次感。



9 整理画面，擦去多余的线条，一个可爱的3头身Q版美少女就绘制完成了。长长的直发披散在肩后，一身简短的服装，使人物看起来既青春又有活力。

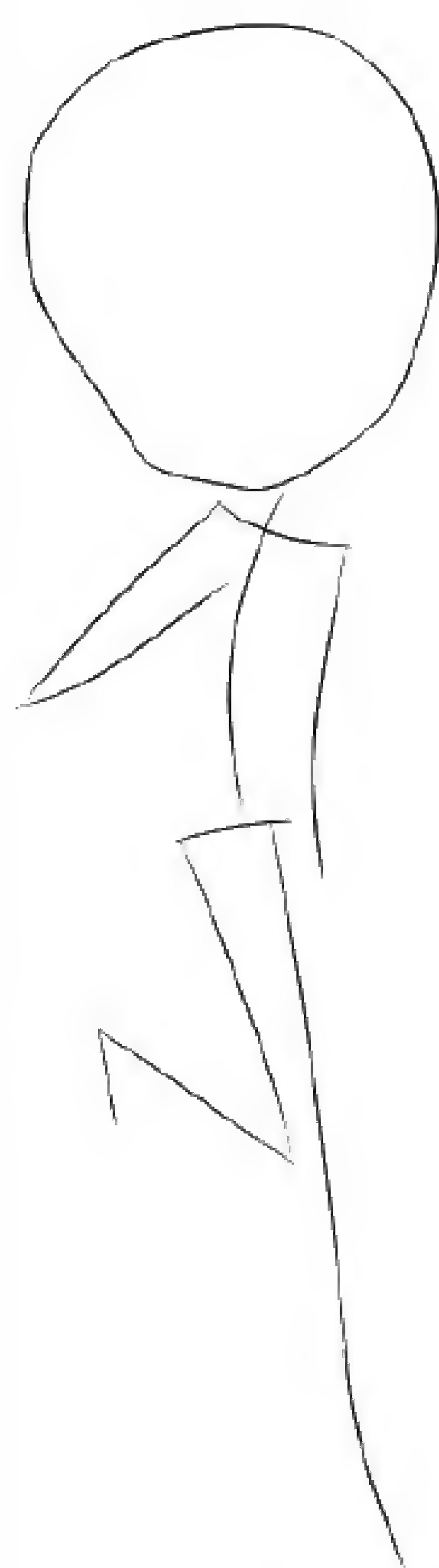




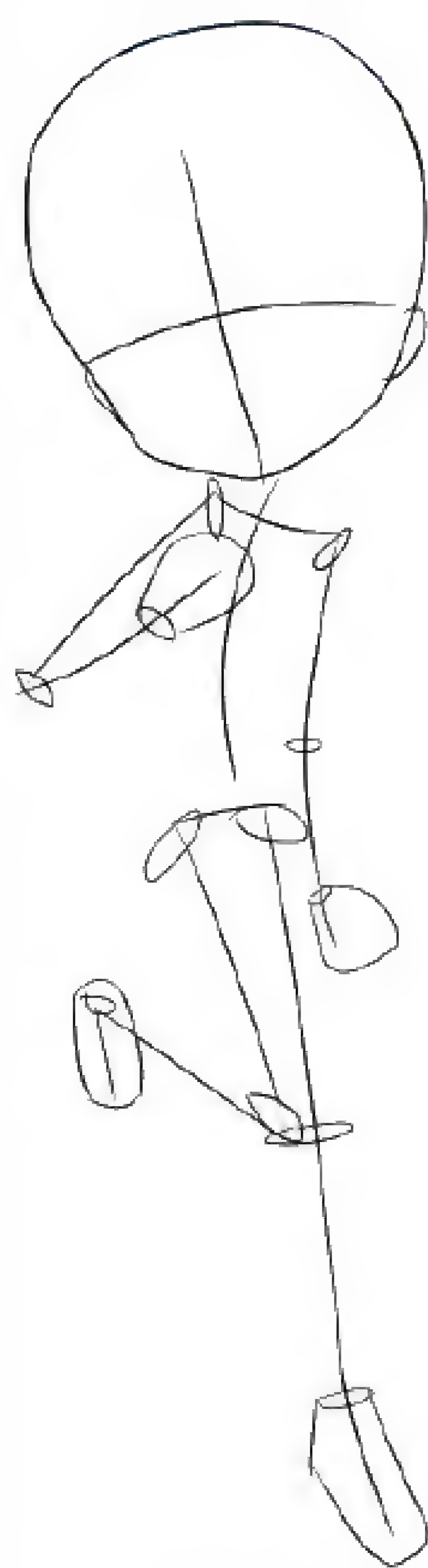
3.2.4 实战——3.5头身画法

3.5头身比例的Q版人物，躯干加上腿部的长度相当于两个半头的高度。在绘制这种人物时，要注意人物动作变化对整体结构的影响。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大致动态，注意肩线和胯部线的走向。



2 用十字线确定人物的五官位置和角度，找出关节转折的地方。



3 依照关节与线条，画出女孩子详细的身体结构。



4 根据人物的身体结构给人物绘制大致的头发和衣服的轮廓线。



整理画面





5 刻画人物的眼睛，人物侧视的表现要到位。画出耳朵内的结构，刻画刘海，丰富头发的层次。

6 刻画人物的身体服饰，给腰部的衣服添加褶皱。绘制出鞋子的大体结构和衣服的装饰线。

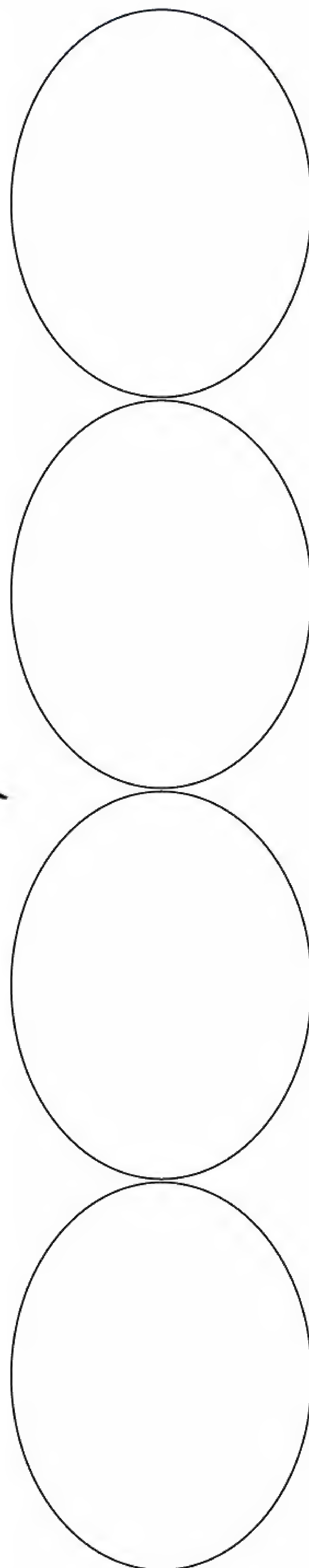




7 根据褶皱的变化，在裙子的下垂部位添加阴影，增强画面的立体感和层次感。

8 擦除草图和辅助线，检查整理每一根线条，整理画面，保持画面干净整洁。

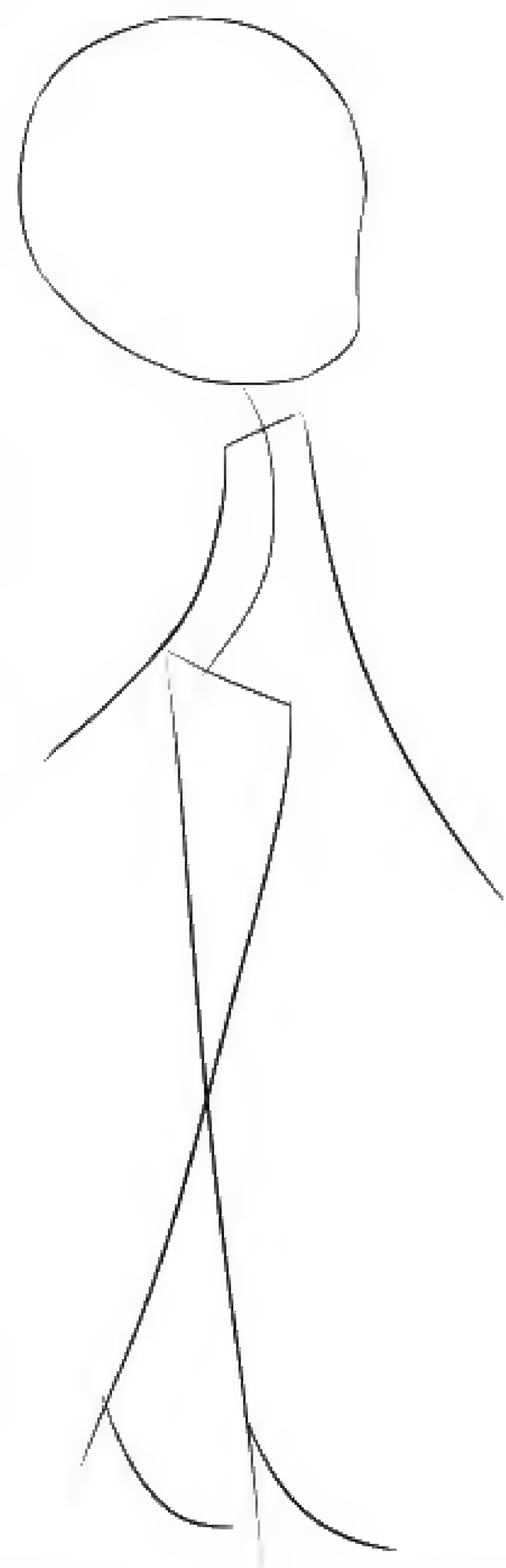
9 最后，3.5头身比例的Q版美女最终效果图完成。她大大的脑袋，身体修长，眼睛炯炯有神，显得既可爱又美丽。



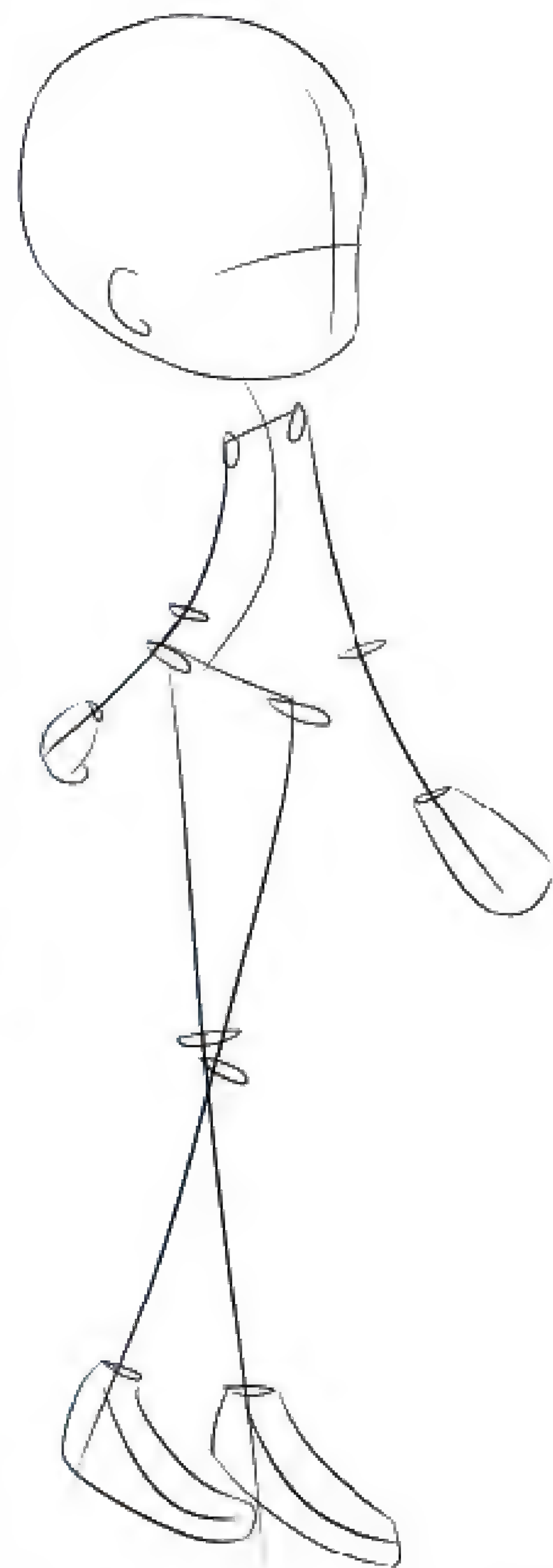
3.2.5　实战——4头身画法

4头身比例的Q版人物结构会更加明显，躯干加上腿部的长度相当于3个头的高度。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物优美的站立姿势，然后根据动态线大致地勾勒出人物的动态结构。



2 用十字基准线确定五官位置；用圆圈表现出人物的关节部位，以便后续对人体结构进行绘制。



3 根据身体的动态结构简单地勾勒出人物的身体轮廓。本实战中的女子身材要显得高挑。



4 根据人物的身体结构给人物绘制大致的头发和衣服轮廓。

整理画面



5 刻画出人物的头部，绘制出人物的五官，给人物的头发添加线条，完善发型。



6 详细刻画人物衣服上的褶皱，使人物更加立体化，给衣服添加装饰图案，使其更加精美。



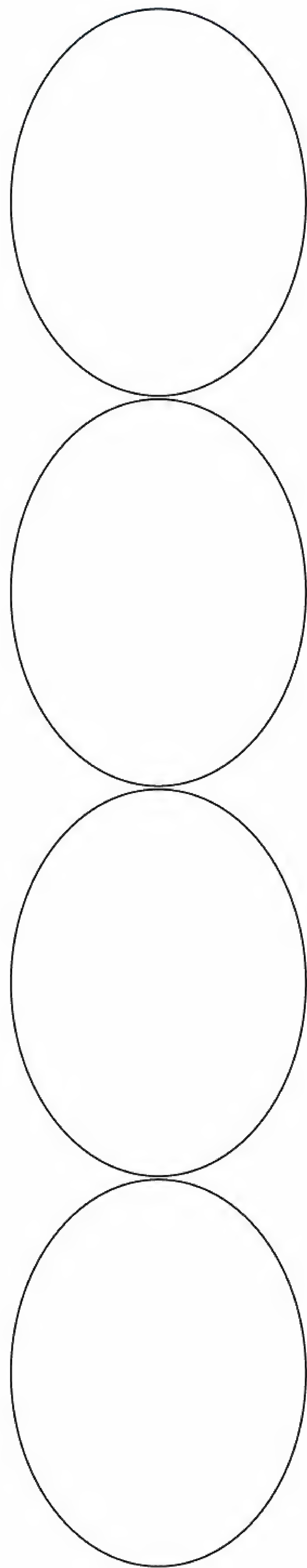
7 为全身绘制阴影，尤其要给袖子添加阴影，给膝盖、臀部下方和裙子的下垂部位添加阴影，增强画面的立体感和层次感。



8 整理画面，擦掉不必要的线条，检查每一根线条，让整张画面保持干净整洁。

9 4头身高的Q版女孩的最终效果图完成。女孩微微一回头，大大的眼睛，修长的身体，显得格外温柔和漂亮。





3.2.6 实战——4.5头身画法

4.5头身比例的Q版人物很接近普通漫画的少年人物，其结构也更简单。

绘制草图



1 构思好人物4.5头身高后，用简单的线条大胆地勾勒出人物站立的姿态。



2 在轮廓图的基础上，绘制出人物的脸型、五官以及头发的样式。



3 在身体轮廓线的基础上，绘制出人物衣服的大概样式。



4 完善画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁。

整理画面



5 刻画人物头发的时候，要顺着头发边缘的走向绘制，这样头发才会显得自然，然后再刻画人物的眼睛。



6 给头部添加阴影。阴影之间要有粗细变化，这样才能产生虚实感，增强头部的立体感。



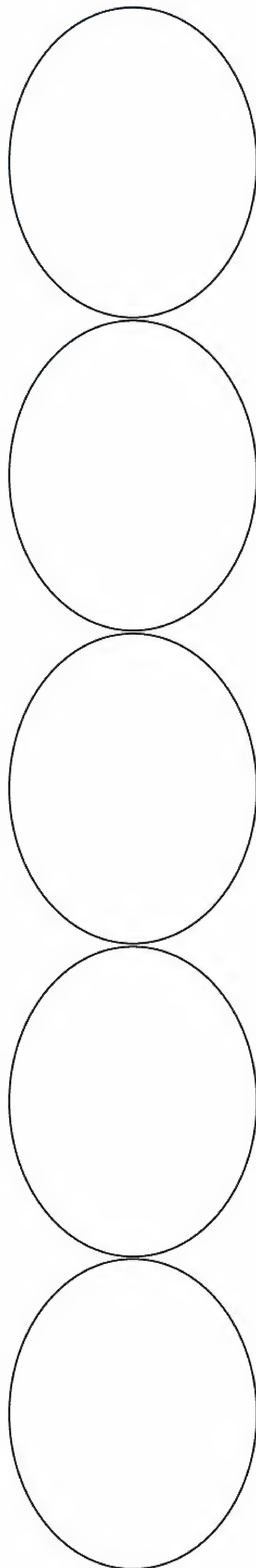
7 在人物手臂、腰部和腿部的关节处添加褶皱线，加深层次，丰富画面，刻画出手掌的具体结构。



8 配合头部，给身体添加一层阴影，增强画面整体的层次感和空间感，让人物充满生活气息。

9 最后，整理画面，4.5头身比例的Q版男孩最终效果图完成。





第4章

头部发型的多种绘制技法

头部是Q版漫画绘制的重点，精彩的头部表现，更是绘制Q版漫画的基础。本章主要向读者讲解头部造型的绘制，如头部的骨骼；脸型的变化等；头部在不同角度下透视的表现，如正面、侧面、仰视、俯视；人物头发的绘制，如短发、长发、卷发等，使读者更好地掌握头部的绘制技法。



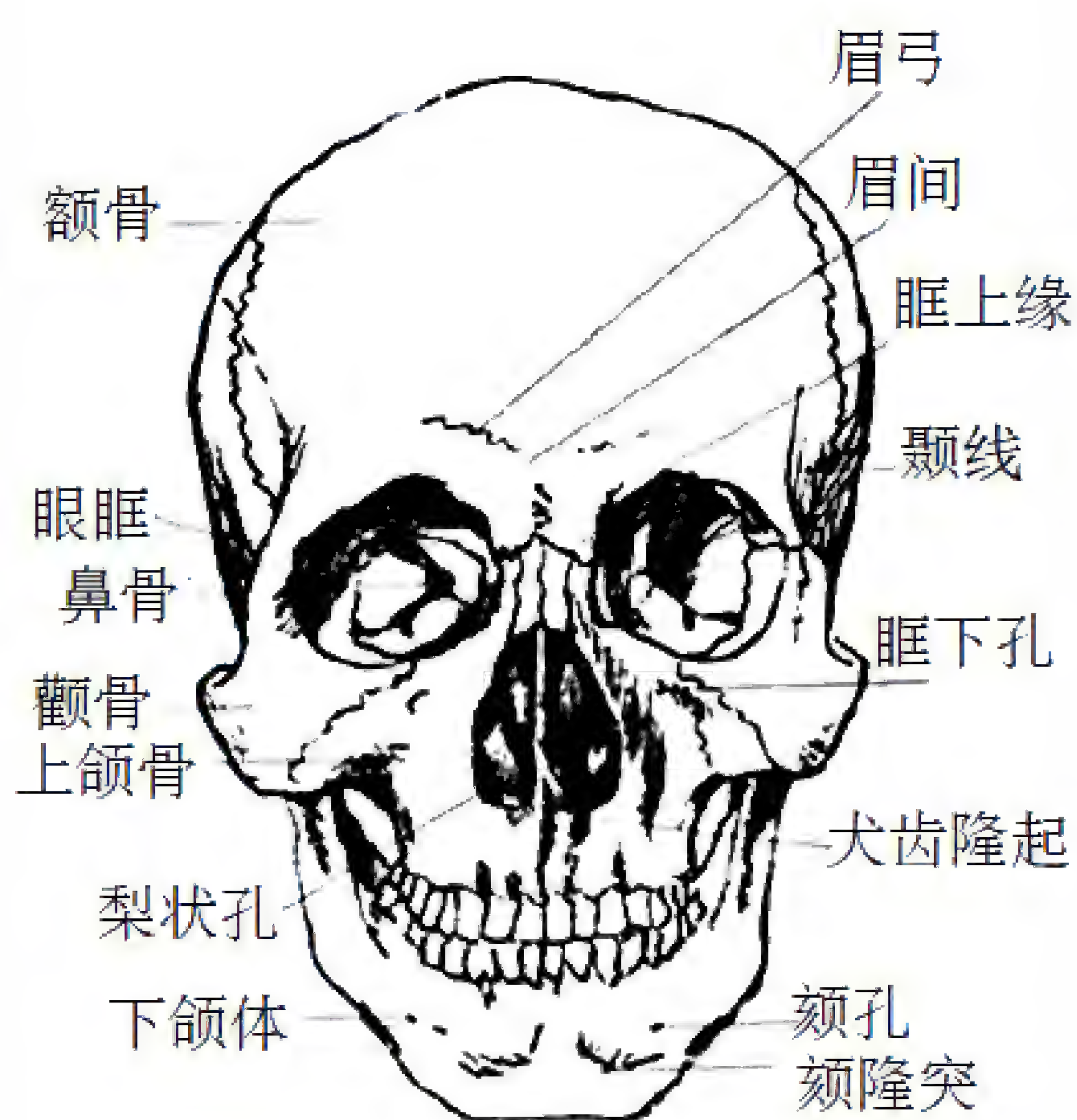


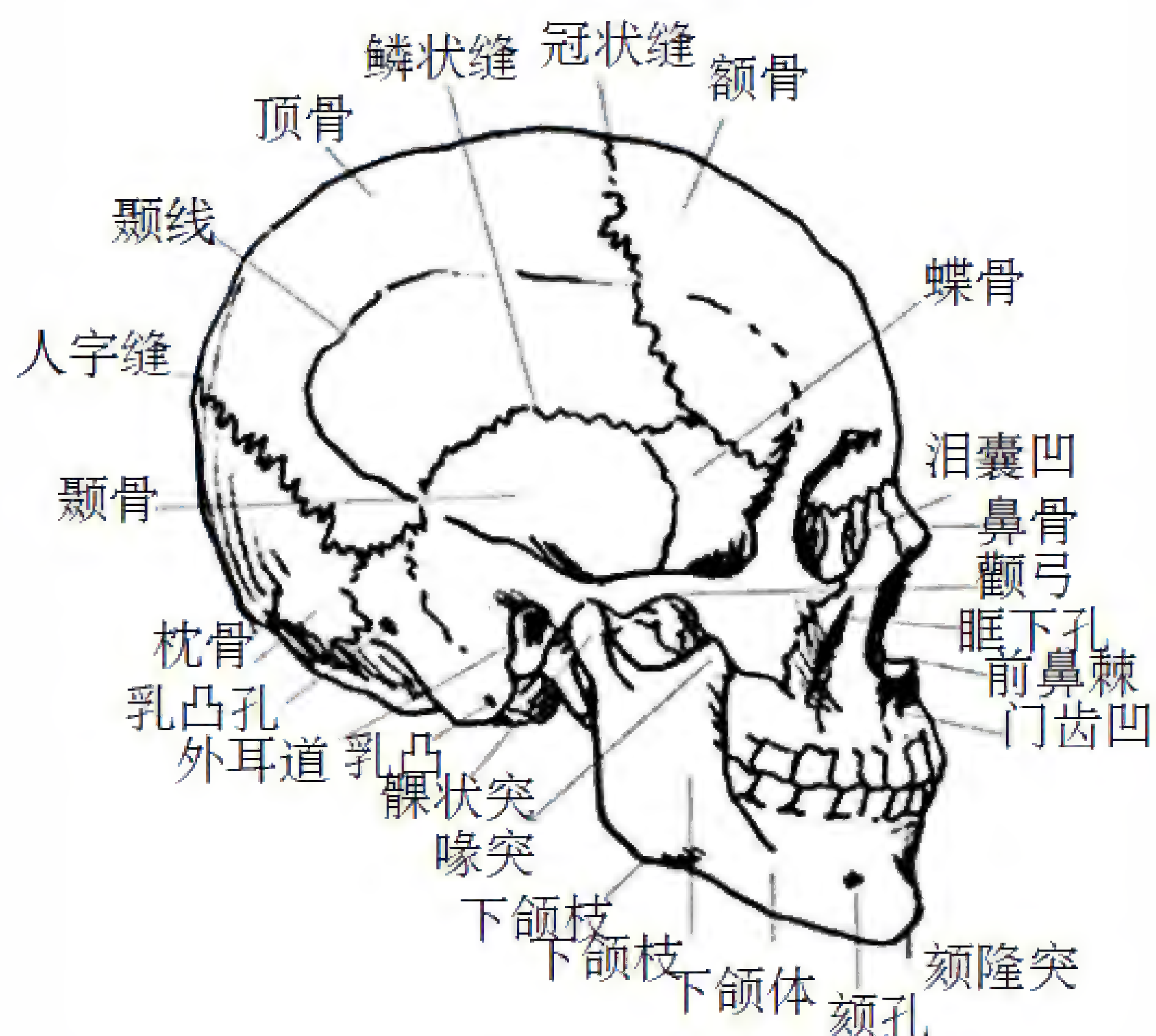
4.1 头部的画法基础

头部是Q版漫画角色最重要的组成部分，而对于Q的表现，头部更是起着决定性的作用。本节主要介绍头部结构和十字基准线的画法，列举几种常见形状的头部轮廓，用草图来一步步讲解头部的绘制过程。

4.1.1 了解头部结构

头部是由各种头骨和肌肉构成的，不管漫画人物如何变形，都离不开这些最基本的头部组织。了解头部的骨骼结构和肌肉表现，能够帮助初学者更好更快地掌握头部的绘制。





头部由颅和面部两部分组成，头的上半部可归纳为一个椭圆形，头下半部可归纳为一个梯形。人类的头部结构组成基本相同，但由于头部大小、形状以及面部器官形态的不同，使得人的面貌各不相同。

4.1.2 认识6种状态基准线

基准线有什么作用呢？基准线除了可以确定人物的五官位置外，还可以帮助绘画新手把握人物头部的透视关系。

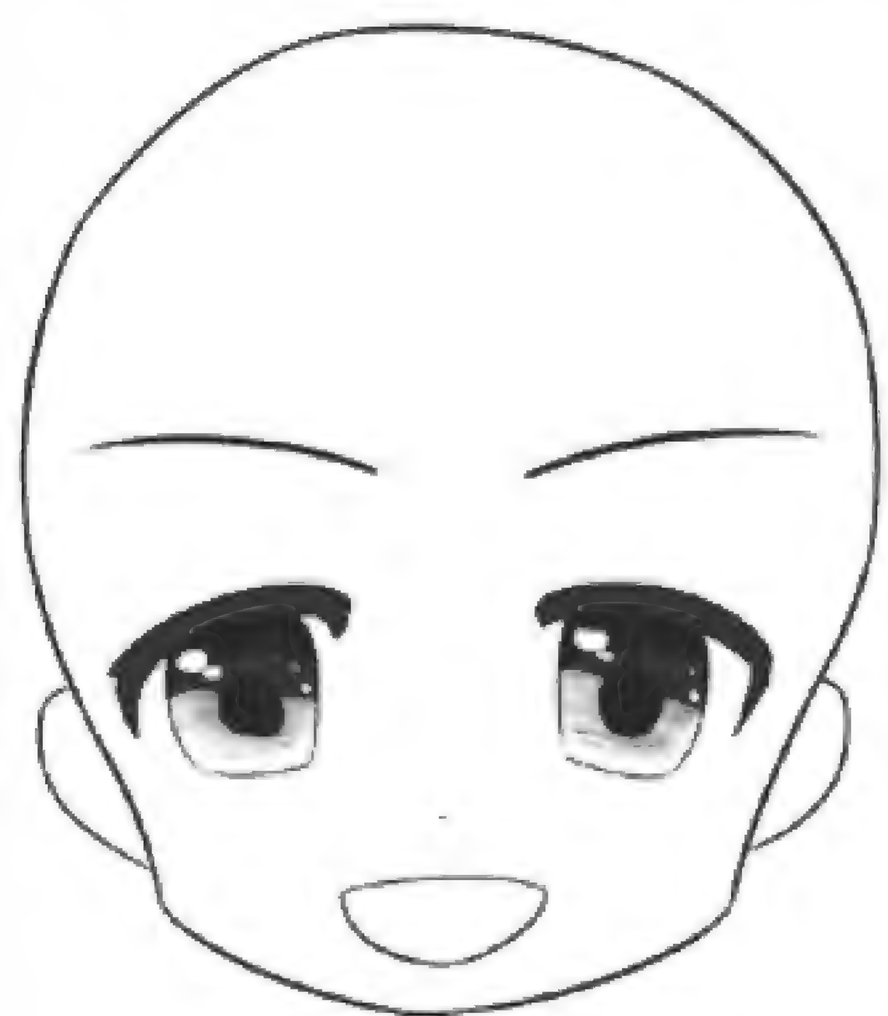
如果将人物的头部当作一个球体来看待，基准线就是球体上的经纬线。如果从各个不同的角度观看球体，球体上的基准线就会呈现出以下几种不同的状态。

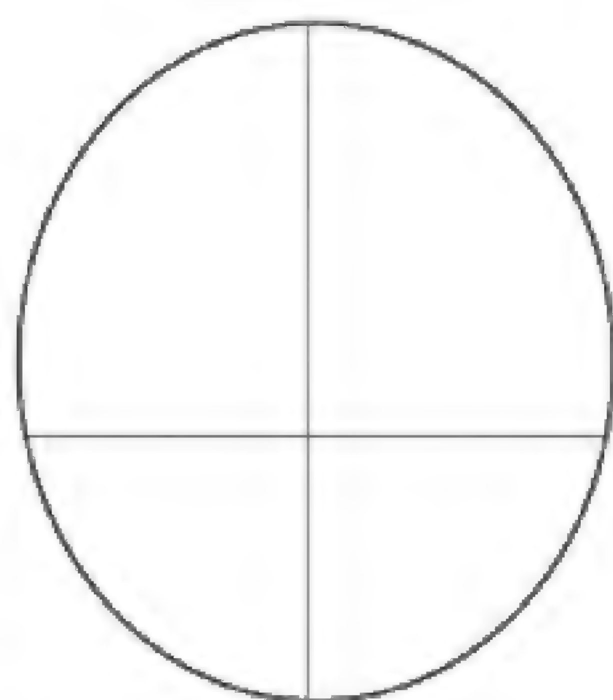
4.1.3　实战——利用十字基准线绘制头部

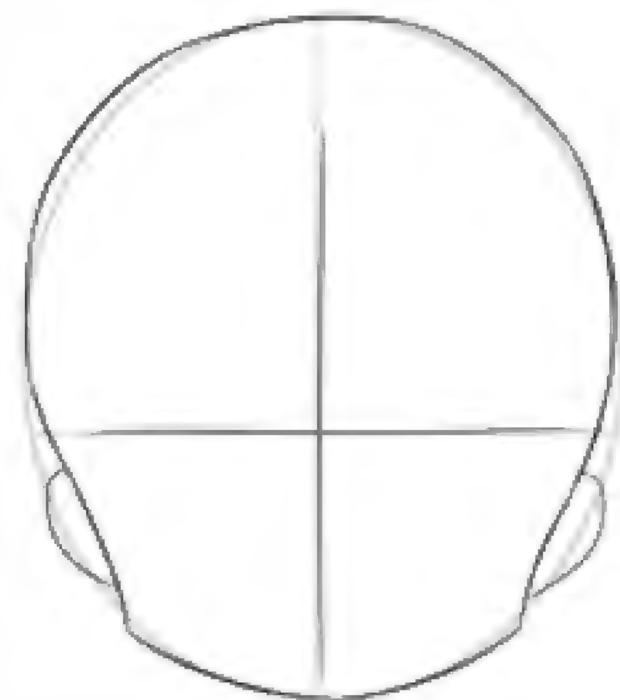
在绘制头部的时候，为了更准确地绘制出头部的轮廓和五官的位置，最常用的方法就是确定十字基准线，即利用十字基准线来绘制头部。



十字基准线绘制脸部的步骤







1 先绘制一个圆形，并用十字线标出五官的位置。

2 根据圆形绘制出脸部的轮廓，左右要对称。

十字线确定人物的头部

通常使用圆和十字线确定人物的头部。圆就是人物的头部轮廓，十字线的竖线是中心线，用来确定鼻子、嘴巴和下巴的位置，而横线则用来确定双眼的位置。





3 根据十字线条绘制出五官。

4 擦去十字线，细化眼睛的轮廓和瞳孔。

不同角度的十字线变化



十字线在中心位置



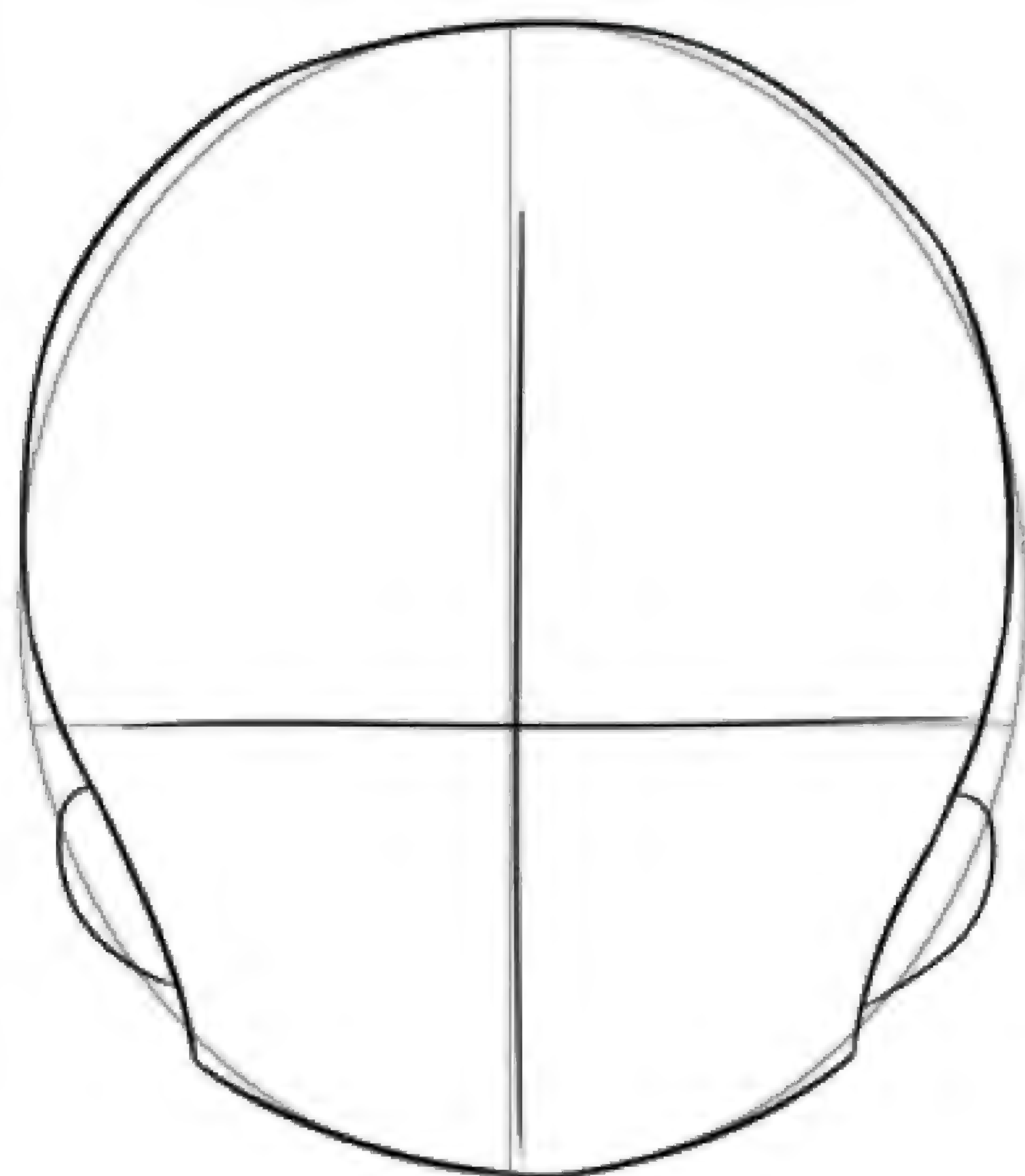
十字线位于耳朵偏上



竖线位置偏右，横线位置偏下



头部的绘制案例



1 首先用线条勾勒出人物的头形，用十字线标出五官的位置。



2 根据十字线绘制出人物的五官，注意两只眼睛要对称。



3 根据头型绘制出人物的头发，注意头发离头骨不宜过厚，也不宜过薄。



4 整理画面，将多余的线条擦去，根据头发添加阴影。

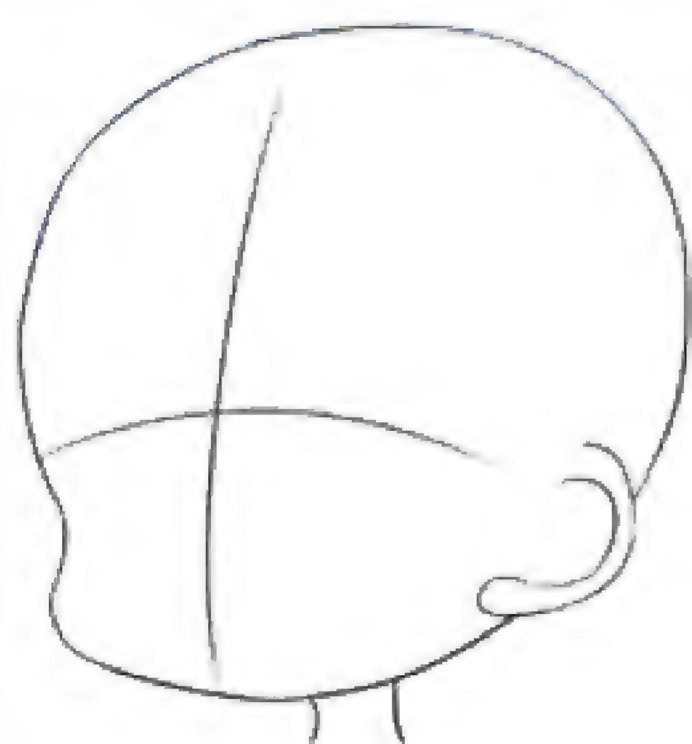
4.2 3种脸形的画法

绘制Q版漫画的头部，首先要掌握最基本的绘制方法，再掌握不同脸型、不同角度的头部表现技法。

4.2.1 实战——包子脸

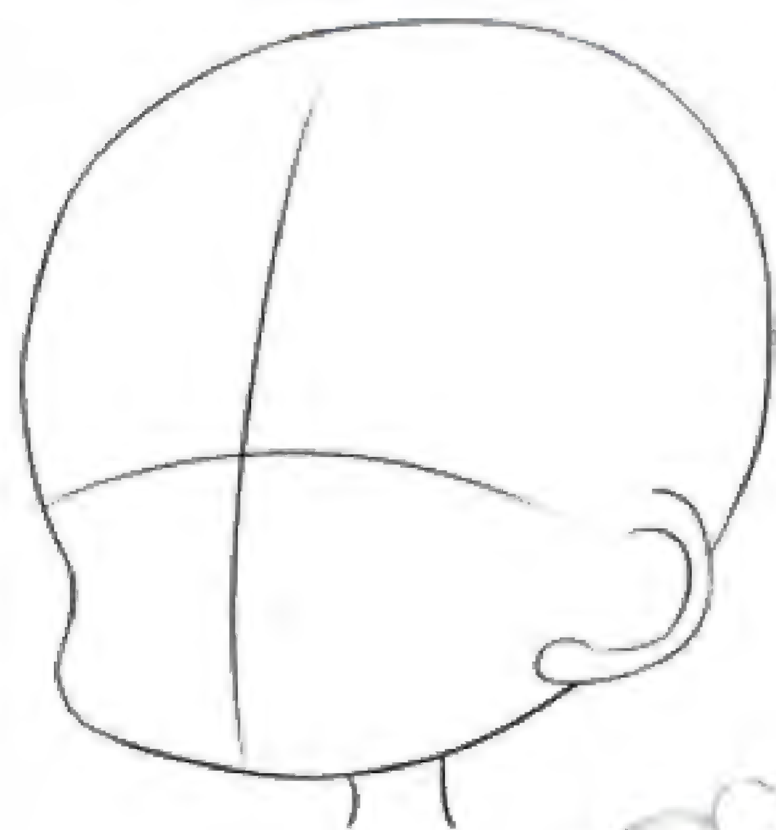
包子脸的下巴轮廓不明显，整个脸呈圆形，给人的感觉会很萌，因此包子脸比较适合年龄较小的美少女角色。





包子脸的下巴比较饱满，并且不长。包子脸人物脸蛋向两边凸起，给人很Q很可爱的感觉。

包子脸的绘制方法



1 大致绘制出头部的外轮廓线，用十字基准线确定人物的五官位置，注意包子脸的下巴比较宽，并且圆润。



2 根据脸部的十字基准线绘制出人物的五官样式，注意可爱的女生的眼睛比较大。



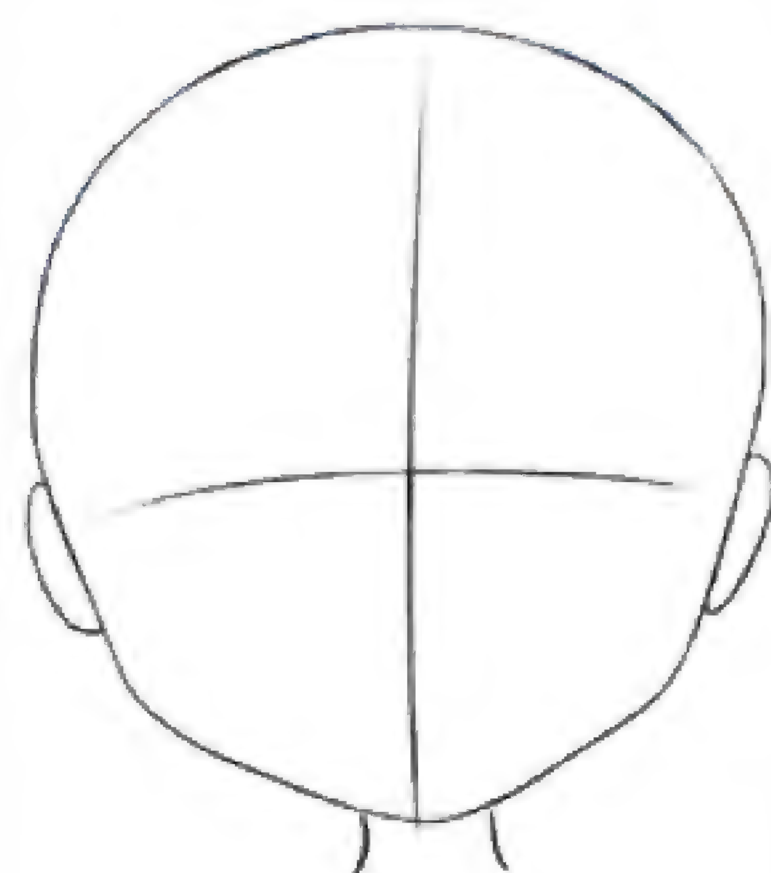
3 根据头部轮廓线绘制出人物的头发，头发可以修饰人物的头部，所以头发的厚度要适中。



4.2.2 实战——三角脸

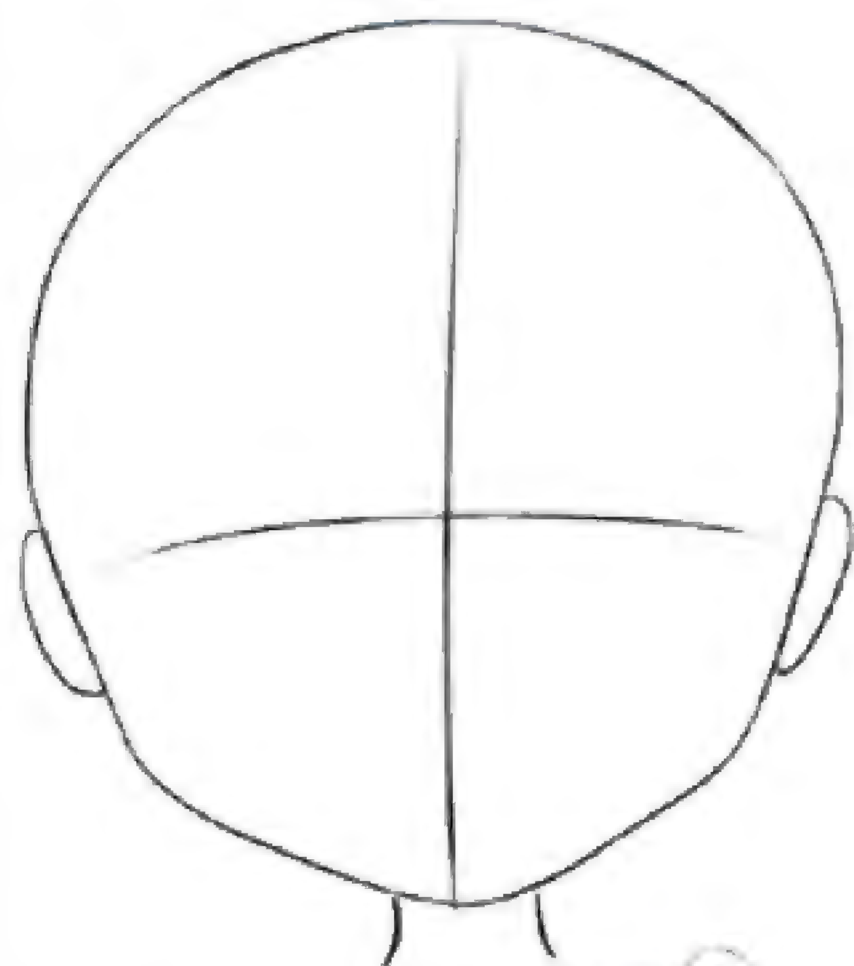
三角脸就是眼睛、眉毛、额头这部分比较宽，从脸蛋开始又慢慢地变窄，且脸蛋两边有腮骨，然后下巴比较尖。三角脸是显得最精致的脸型，五官比例也十分均衡和标准。





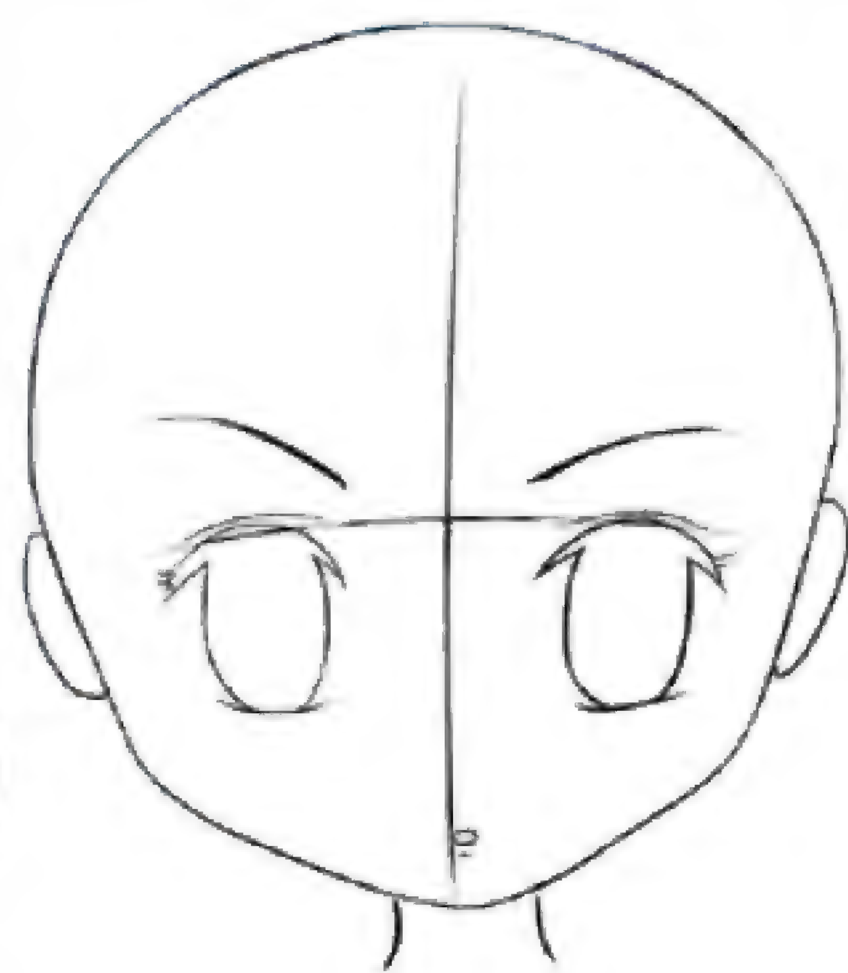
三角脸的下巴线慢慢收拢，显得尖尖的，整个脸型就好似“三角形”的轮廓。

三角脸的绘制方法



1 用线条勾勒出人物脸型的外部轮廓，用十字基准线表现人物五官的位置。

2 根据脸部的十字基准线绘制出人物的五官，大致勾勒出眼睛的轮廓线，鼻子可用小点表示。



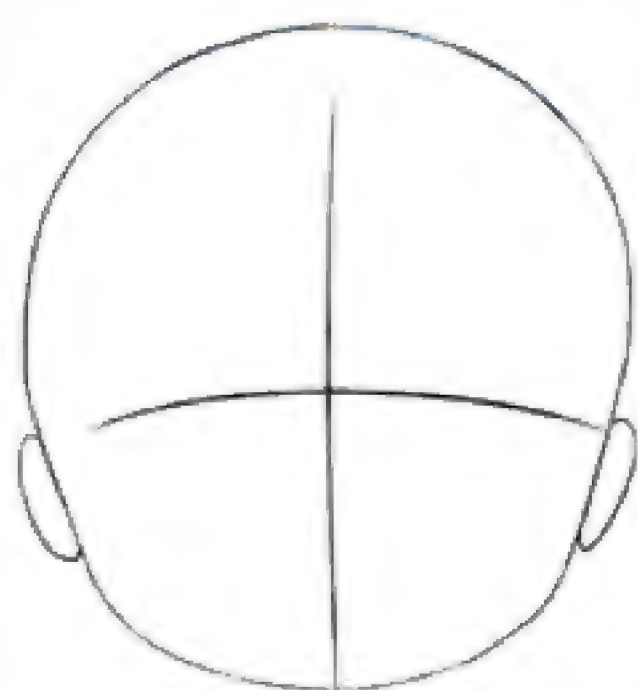


3 根据头型绘制出人物的头发。在本实战中要求头发四处散开，每一缕头发如刀剑般锐利，以此来表现人物直爽的性格。

4.2.3 实战——椭圆脸

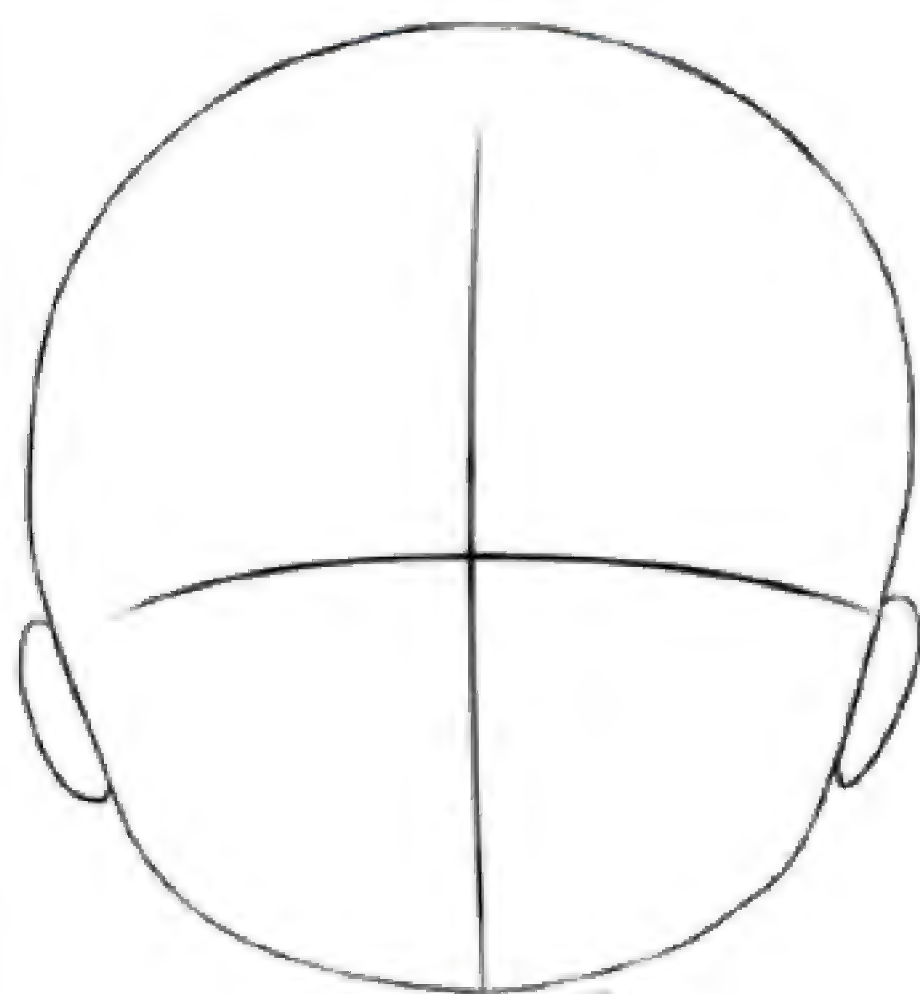
椭圆脸上下部略圆。椭圆形脸是最均匀理想的脸型，其特点是额头与颧骨等宽，同时又比下颌稍宽一点，脸宽约为脸长的三分之二。在Q版漫画中，椭圆脸是显得稚气的脸型，五官比例也十分均衡和标准。





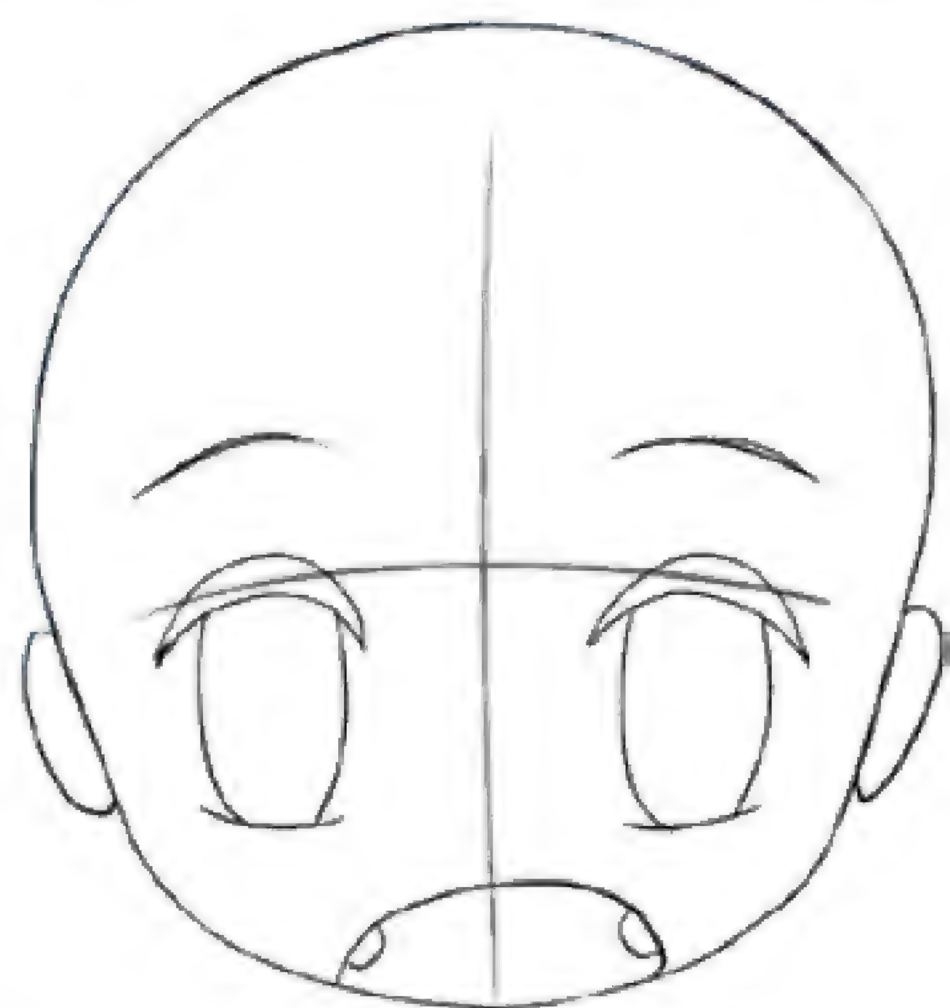
椭圆脸额头与颧骨等宽，同时又比下颌稍宽一点。

椭圆脸的绘制方法



1 首先简单地勾勒出人物头部的外形轮廓，整个脸型上下部略圆，整体呈椭圆形。

2 根据脸部的十字基准线绘制出人物的五官。在本实战中，要求人物的嘴巴张开，露出两颗牙齿。





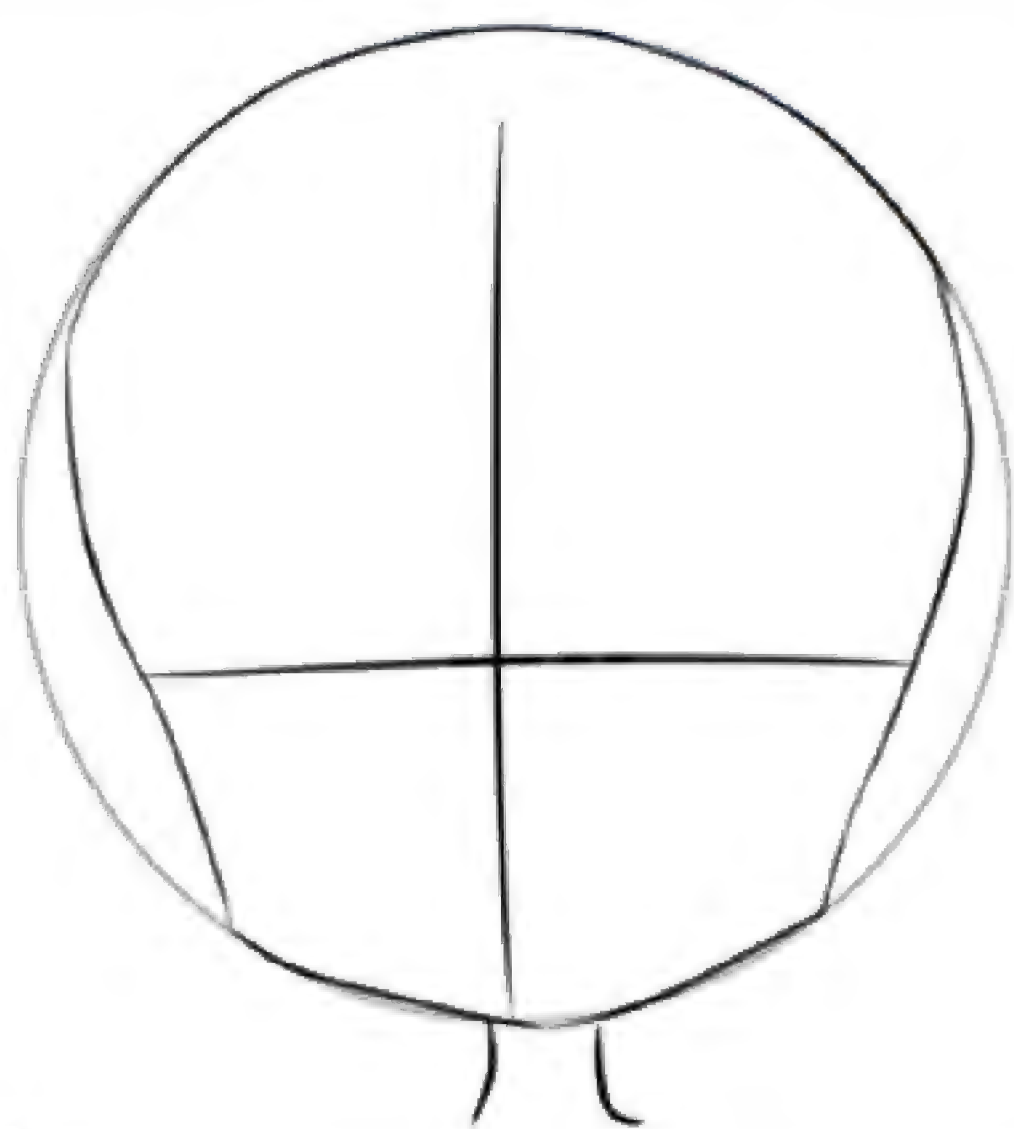
3 绘制出人物的头发样式，用头发修饰头型，使人物的头部看起来更加立体丰满。注意要表现出头发的层次感。



4.3　9种不同角度的头部表现画法

在Q版漫画中，不同的透视关系会让形体产生不同的规则变化，接下来介绍几种头部在不同透视下的变化画法。

4.3.1　实战——正面平视头部的画法





1　用线条大致勾勒出人物的轮廓线，用十字线标示出五官的位置。

2　根据十字线绘制出人物的五官样式，注意两边的眼睛要对称。





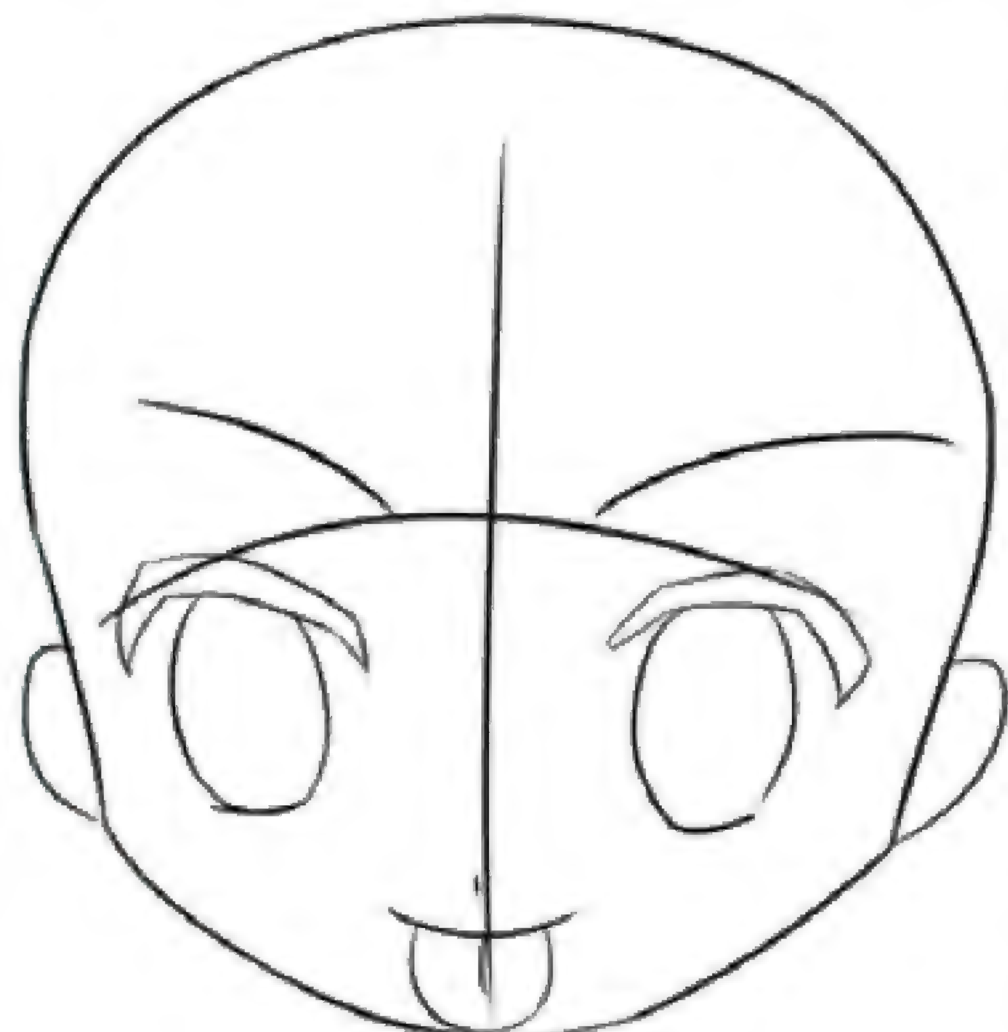
3　根据头型绘制出人物的头发，注意要根据发际线的位置来确定头发。

4　整理画面，将多余的线条擦去，绘制出眼睛，给头发添加阴影效果。

4.3.2 实战——正面仰视头部的画法



1 绘制出正面头部的轮廓，注意仰视的下巴是比较长的。



2 绘制出人物的五官样式，五官偏下，嘴巴与下巴的距离变宽。



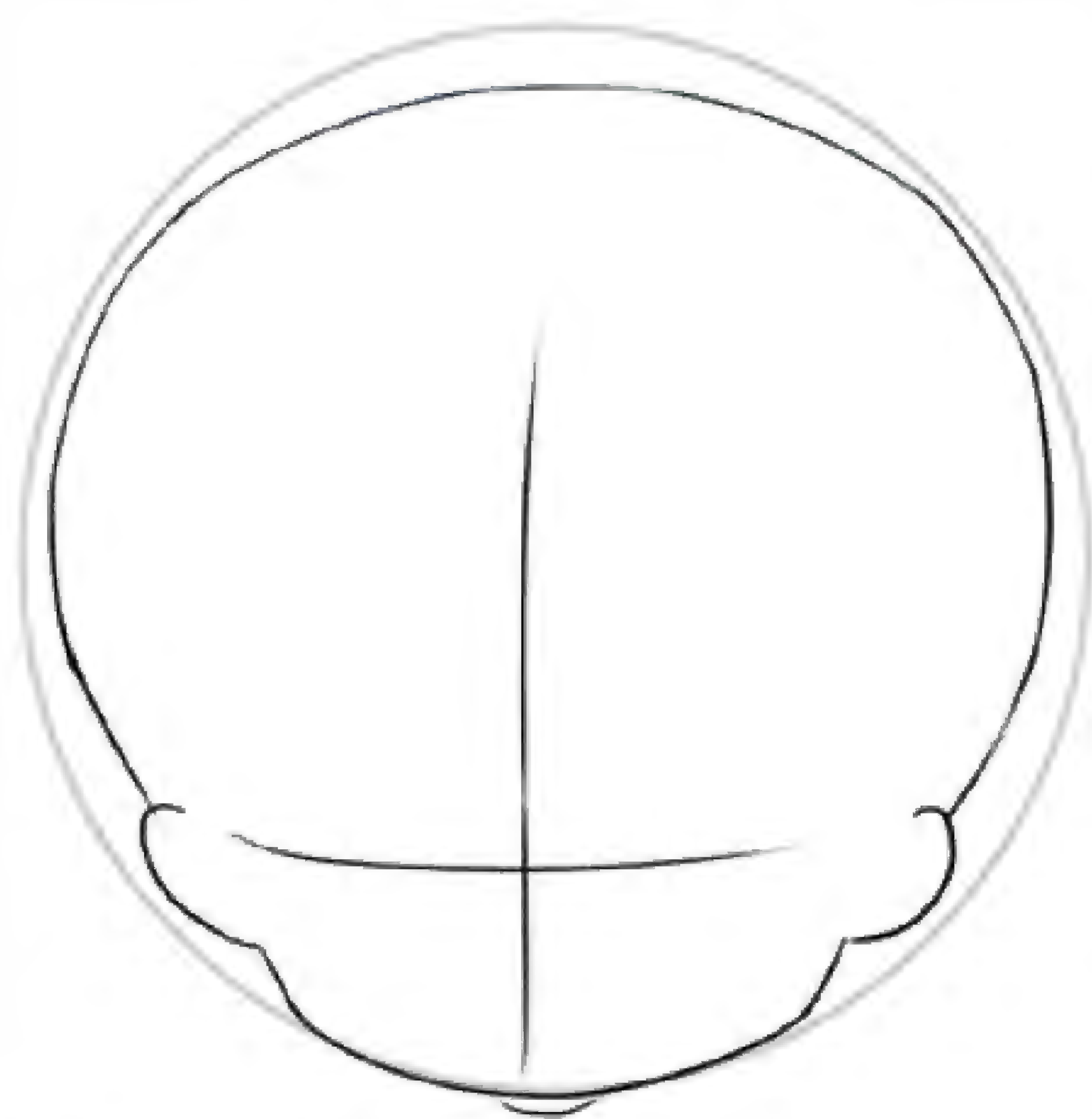
3 根据头型绘制出人物的头发。注意要根据发际线的位置来确定头发的层次感。



4 绘制出眼睛，擦去多余的线条，完善人物的线稿。绘制出人物的阴影，增强人物的立体感和画面感。



4.3.3　实战——正面俯视头部的画法



1 绘制出正面头部轮廓，注意俯视的下巴是比较短的。



2 绘制出人物的五官样式。注意五官偏下，嘴巴与下巴的距离要缩短。

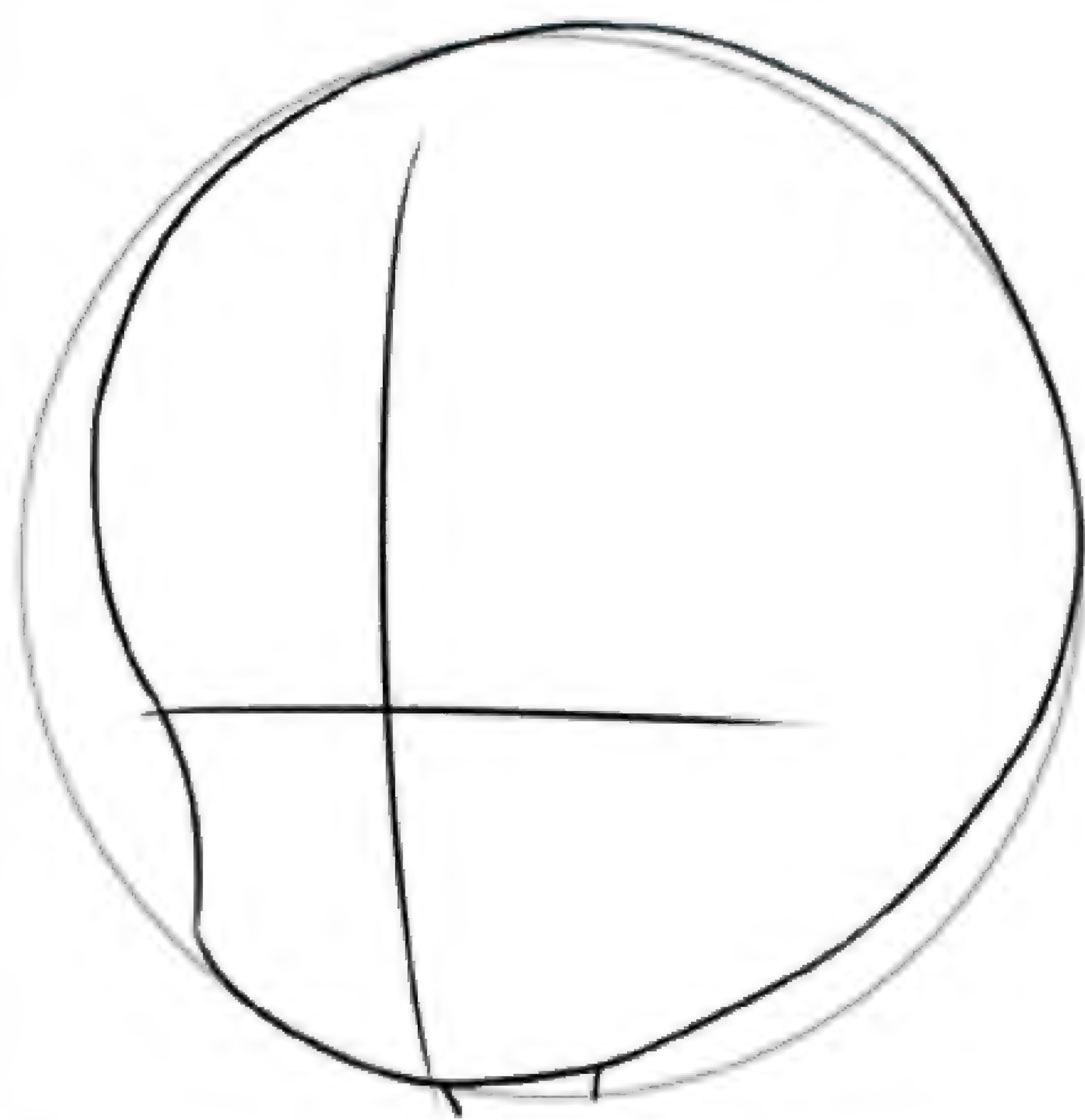


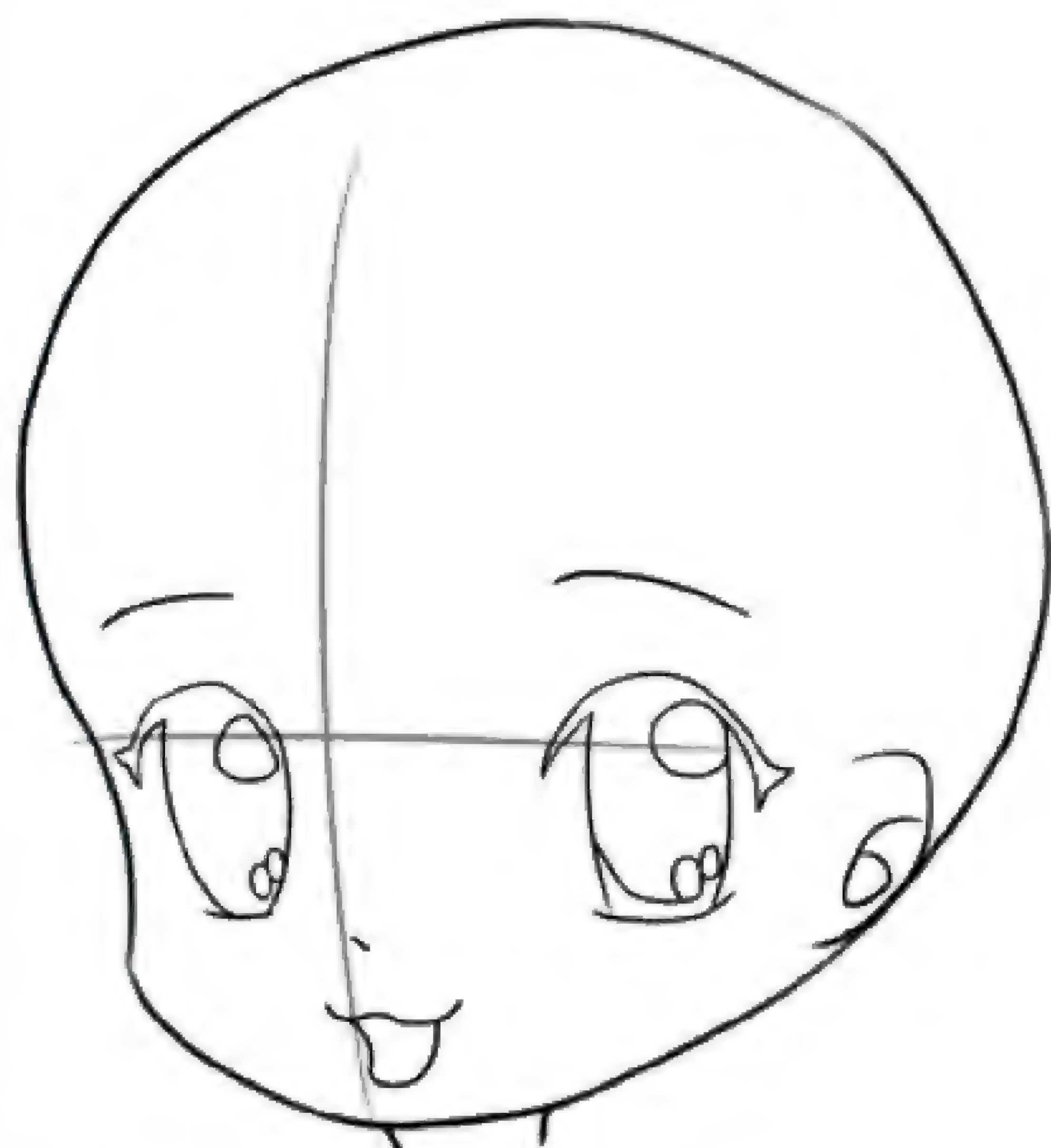
3 绘制出人物的头发，擦去多余的线条，完善人物的线稿。



4 绘制出人物的阴影，增强人物的立体感和画面感。

4.3.4 实战——侧面平视头部的画法





1 用线条大致地勾勒出头型的外轮廓，用十字线表现侧面的五官。

2 根据十字线绘制出五官。因为人物是偏右侧的，所以右眼相对要小一些。

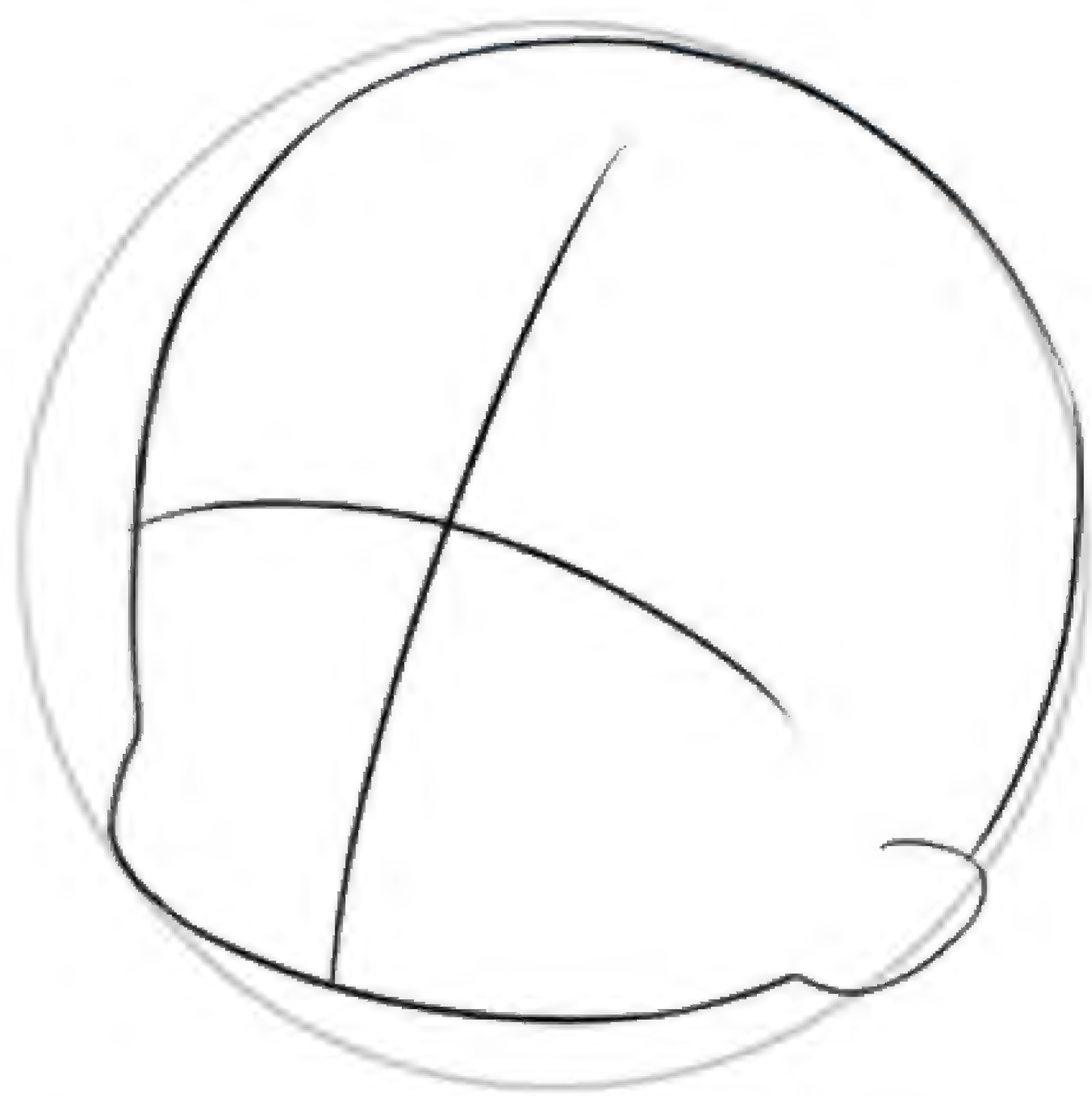


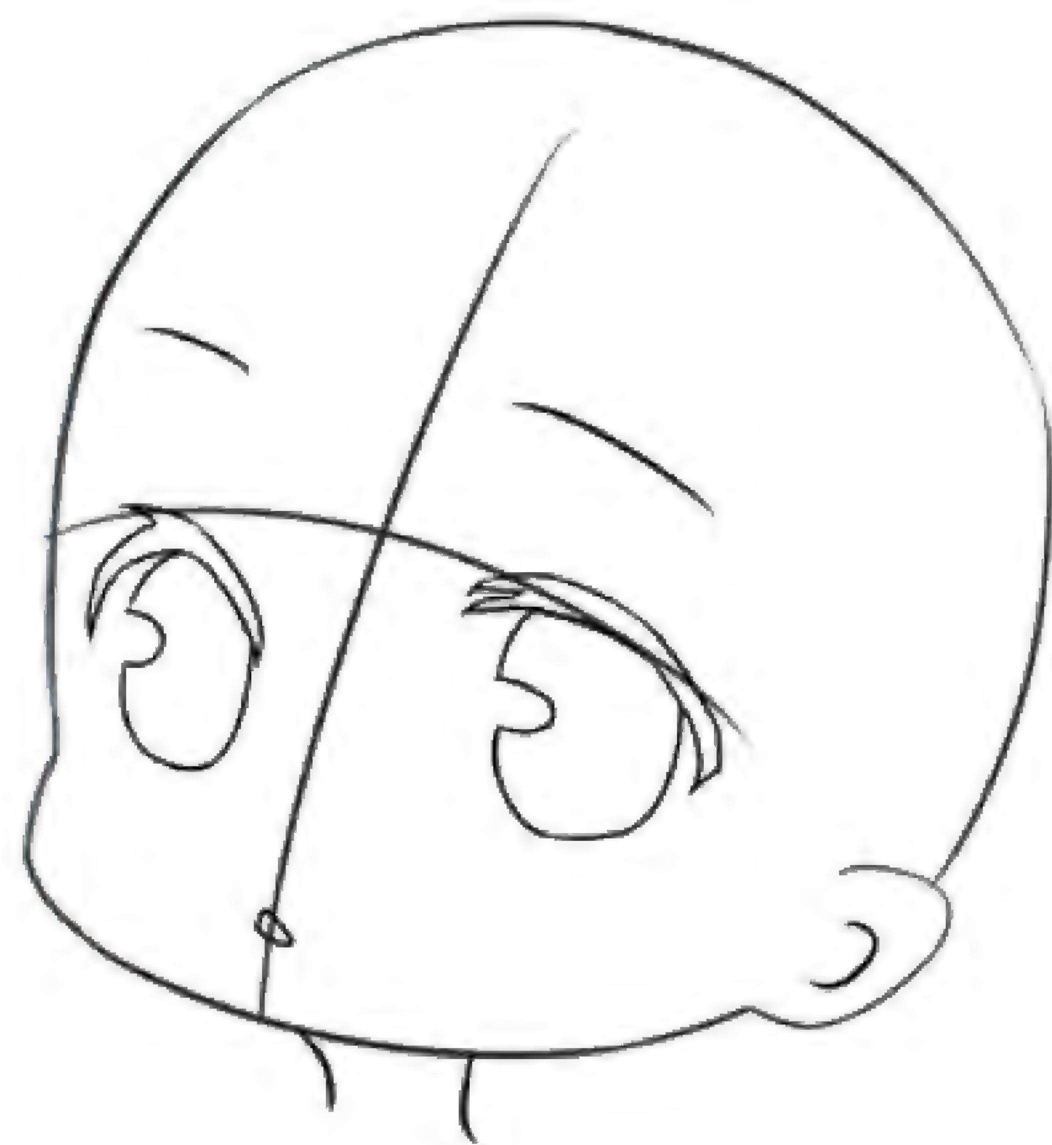


3 根据头型绘制头发的样式，注意侧面刘海要有一定的厚度感。

4 擦去多余的线条，使画面整洁，绘制出眼睛和阴影效果。

4.3.5　实战——侧面仰视头部的画法





1 用线条勾勒出人物抬头的轮廓线，用十字基准线确定五官的位置。

2 绘制出五官的样式，注意眼睛的透视关系。

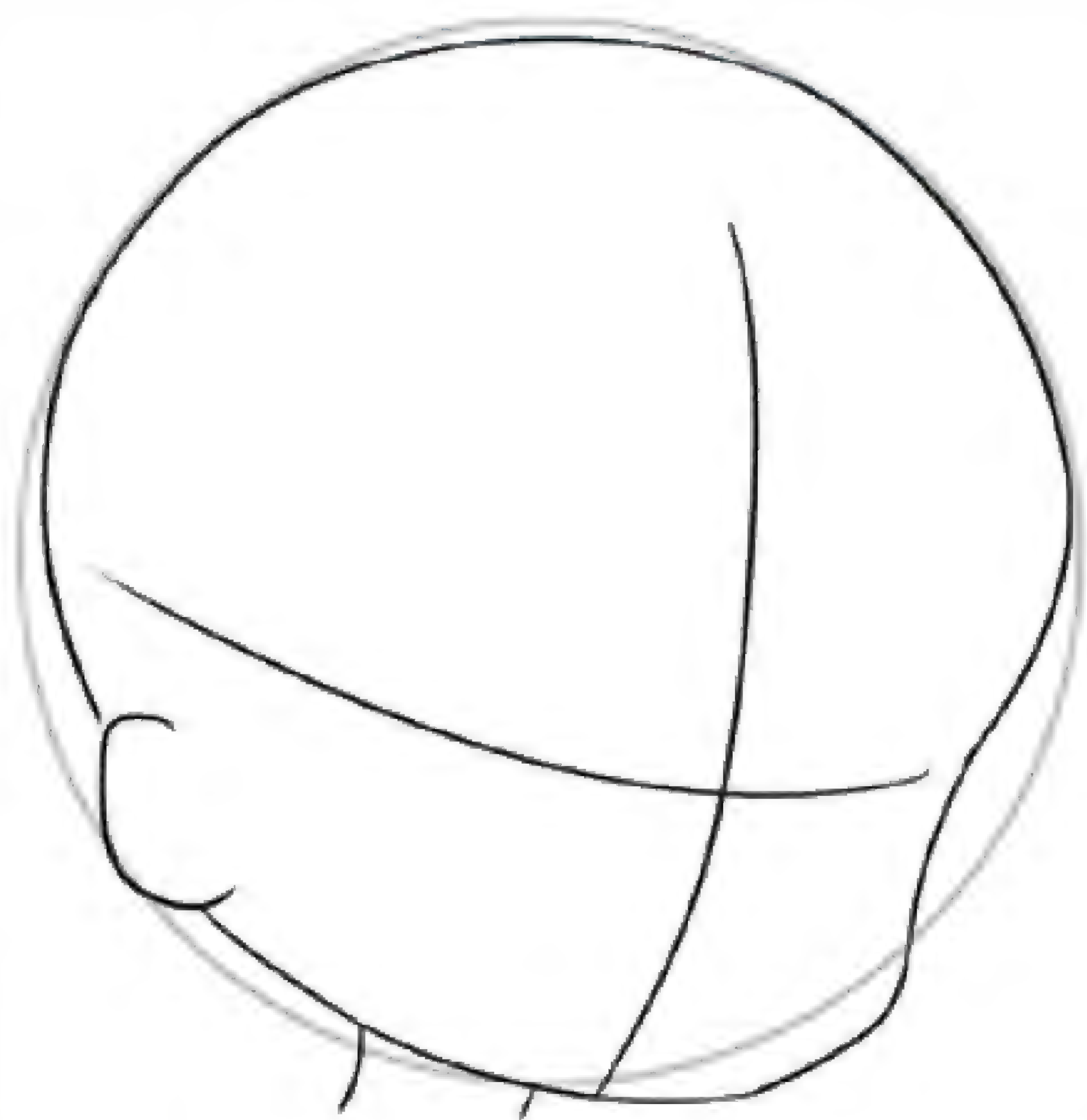




3 用流畅的线条绘制出短发的样式。本实战中要求头发比较蓬松和散乱，因此发型就显得较短，几乎和脸部轮廓连在了一起。

4 深入刻画头发的样式，将眼睛绘制出来。擦去多余的线条，绘制阴影效果，使头发的立体感增强。

4.3.6 实战——侧面俯视头部的画法



1 首先用线条勾勒出人物颔首低头时俯视的头部轮廓线。



2 绘制出五官的样式。人物是低着头的，因此要注意五官的透视关系。



3 绘制出头发的样式，注意绘制头发的线条与头骨的距离不宜过高。

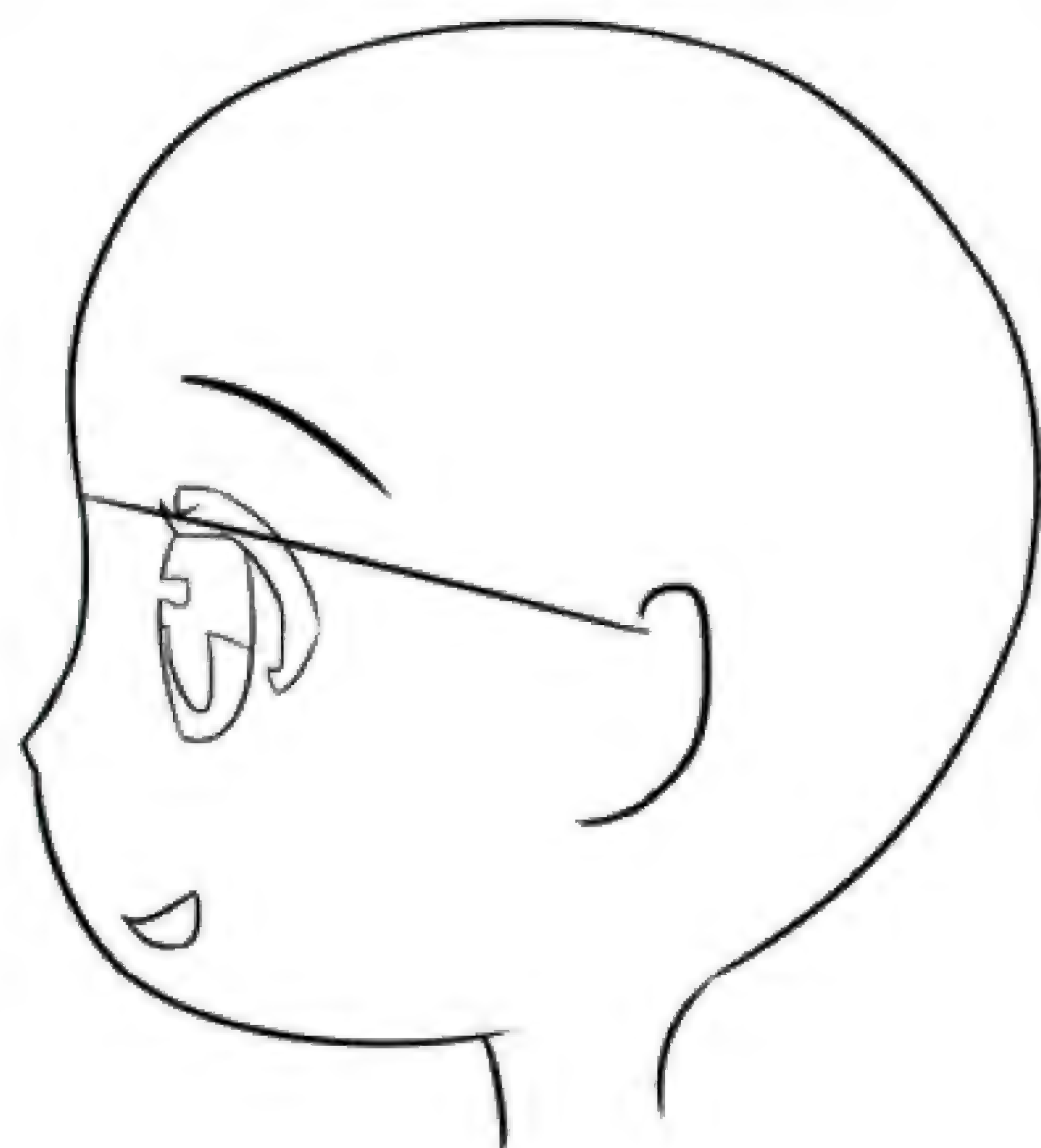


4 整理画面，将多余的线条擦去，给头发添加阴影效果。



4.3.7　实战——正侧面平视头部的画法





1 用线条勾勒出人物的外轮廓，再绘制眼睛的基准线。

2 绘制眼睛的轮廓线，绘制正侧面人物时要注意五官的透视关系。



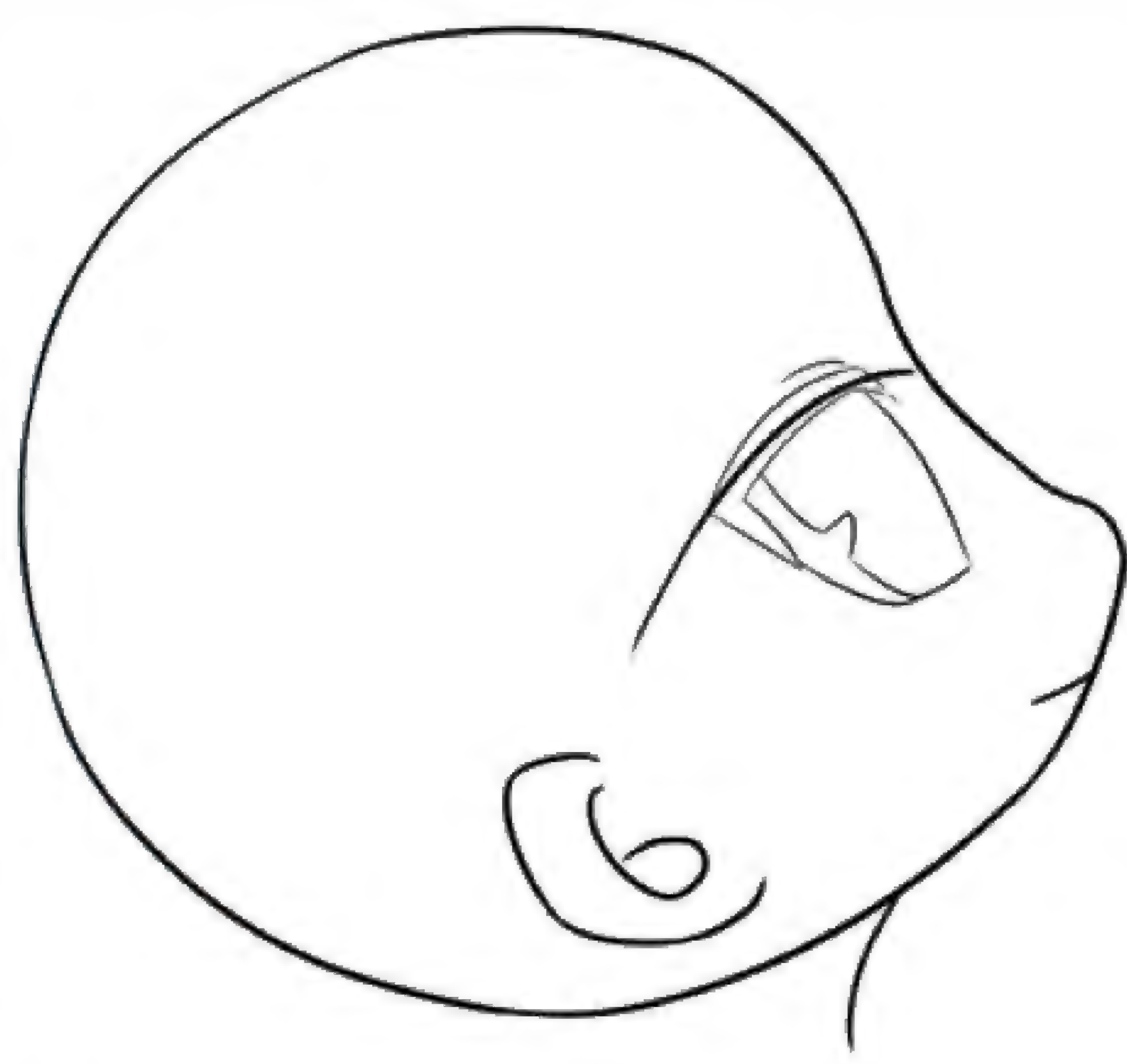


3 根据头型绘制发型，注意线条要流畅。

4 擦掉多余的线条，使画面整洁，给人物添加阴影效果，使头发的立体感增强。

4.3.8 实战——正侧面仰视头部的画法





1 用简单的线条勾勒出人物头部的正面轮廓，用十字基准线确定五官的大概位置。

2 绘制出人物的五官样式，注意正侧面眼睛的透视关系。





3 根据头型绘制出人物的头发，头发四处呈散开状。

4 擦掉多余的线条，使画面整洁，给人物添加阴影效果，使头发的立体感增强。



4.3.9　实战——正侧面俯视头部的画法



1 用线条勾勒出人物的外轮廓，再绘制出眼睛的基准线。



2 绘制眼睛的大体轮廓，注意线条要流畅。



3 详细地绘制头发的样式，每缕头发都要不一样，注意线条要流畅。



4 整理画面，将多余的线条擦去，给人物添加阴影效果，使头发的立体感增强。

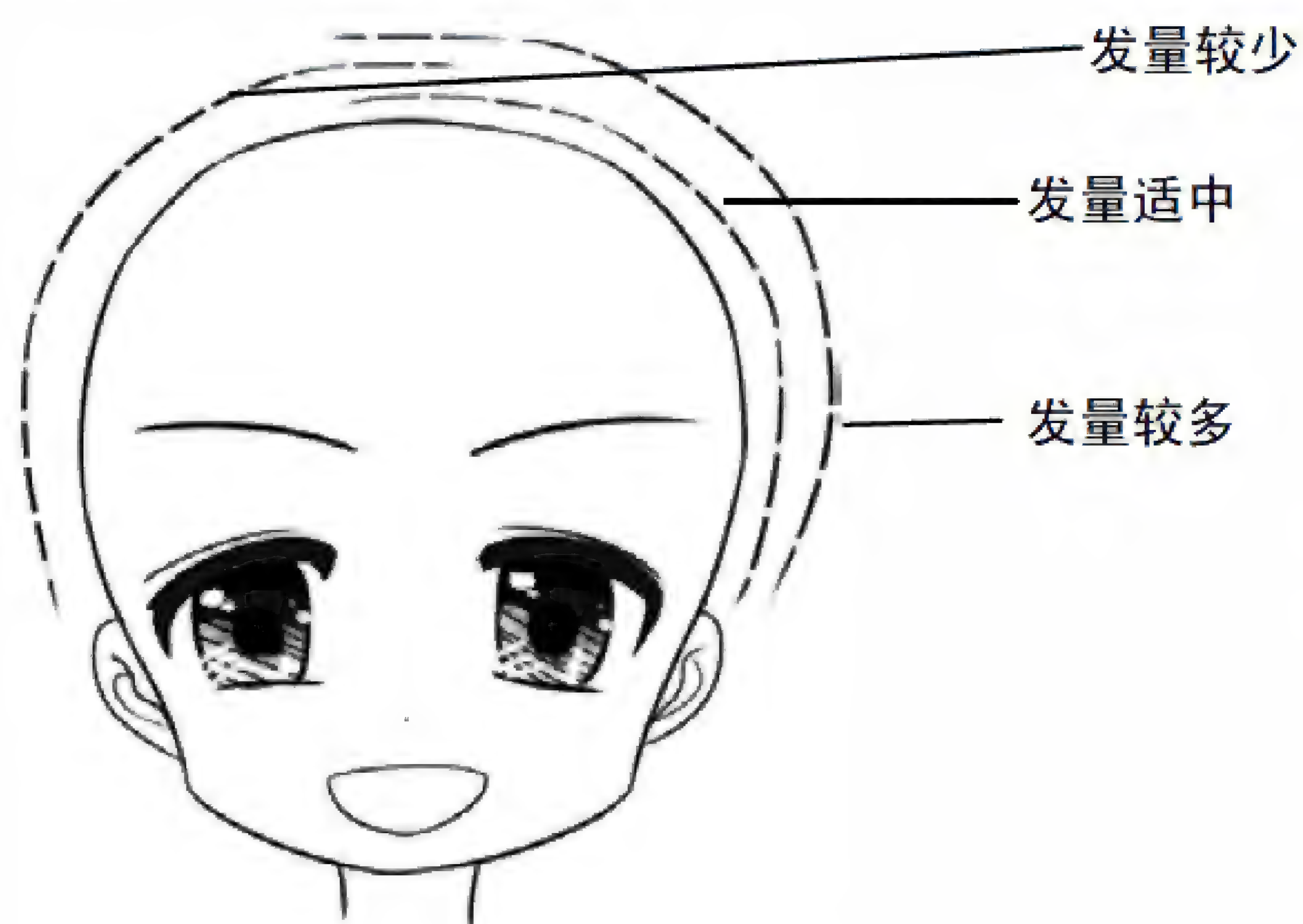
4.4 绘制头发与发饰基础

头发是体现Q版最基本的外形特征。头发不仅可以修饰人物的头型，还可以提高人物的辨识度，所以头发是绘制Q版人物最关键的一部分，下面将介绍学习绘制头发的基础知识。

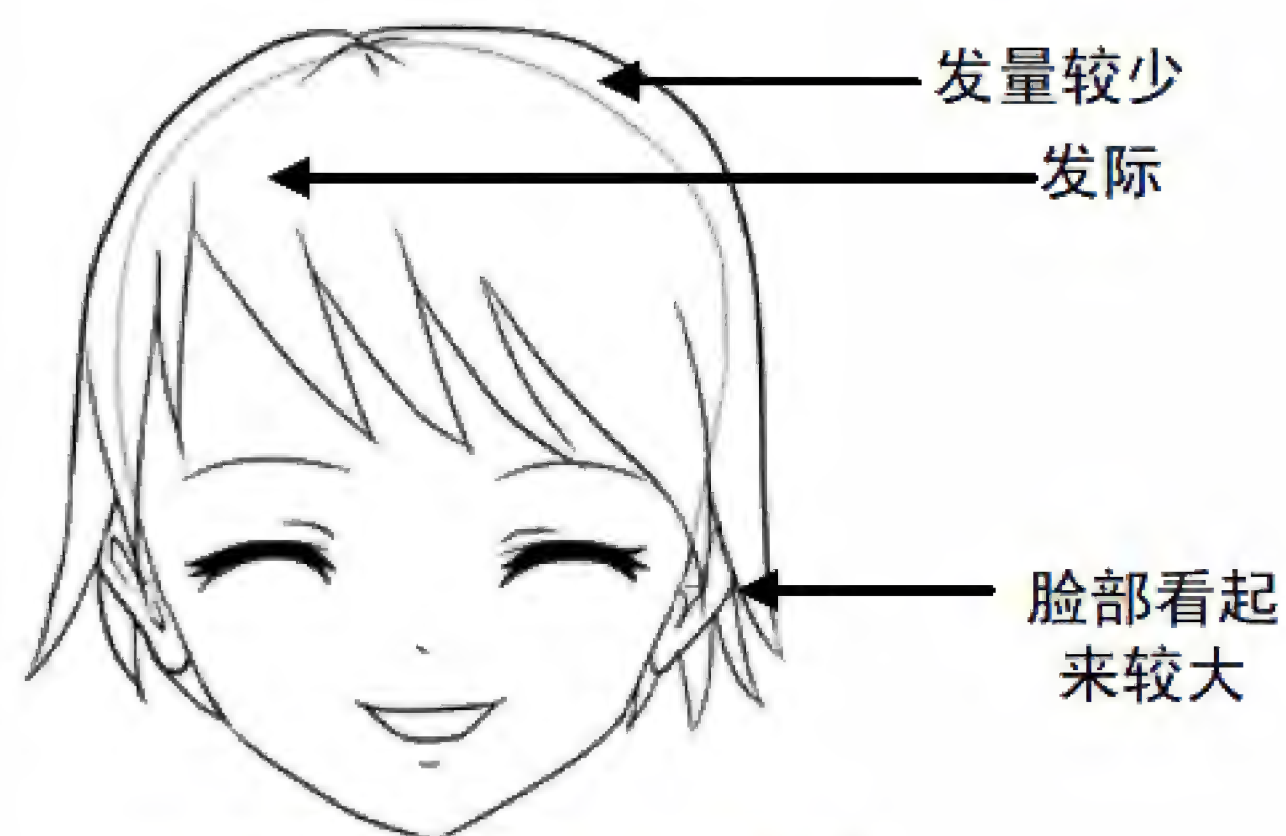
4.4.1 头发的厚度与长度

在绘制头发之前，首先来了解一下头发的生长规律。

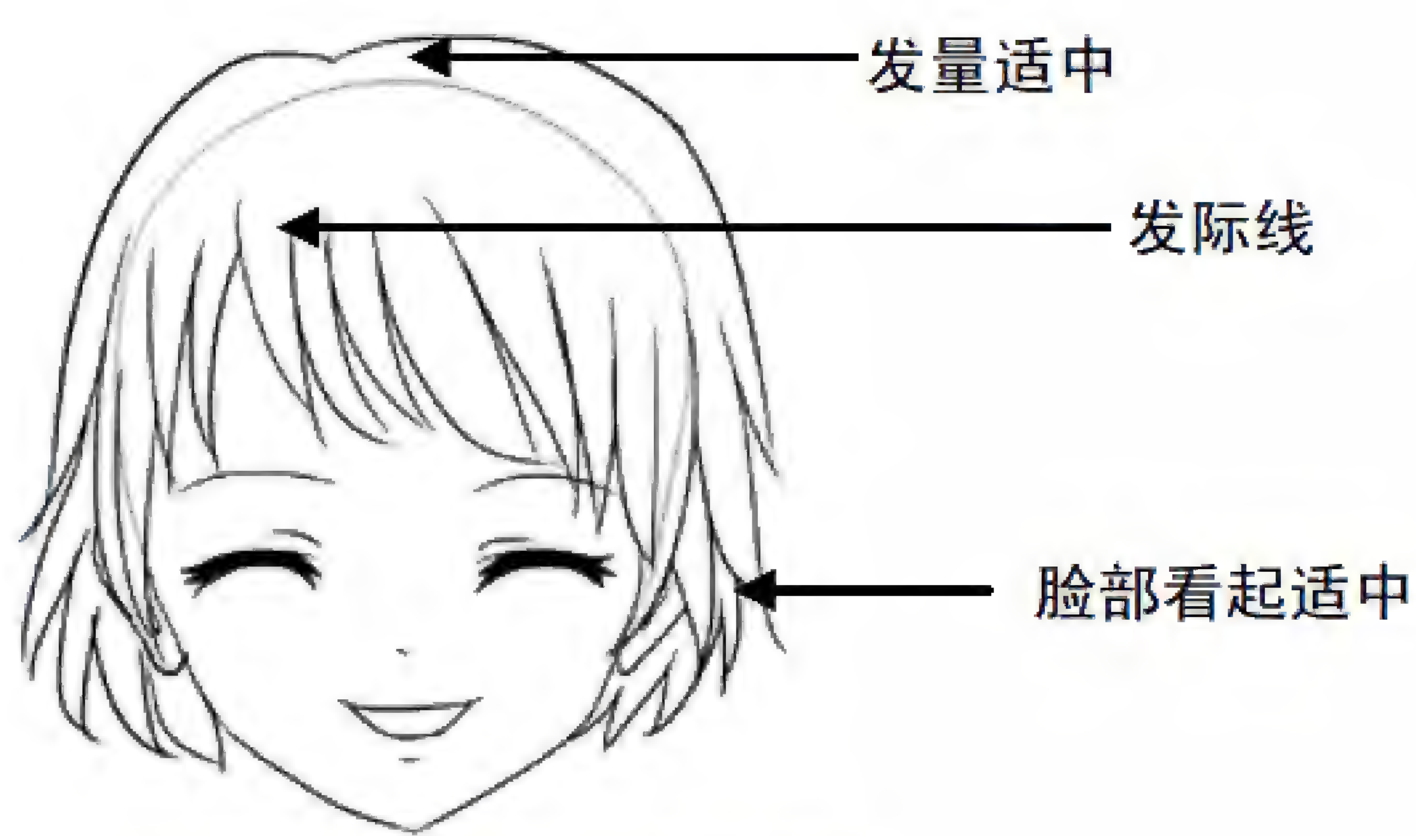
头发的厚度



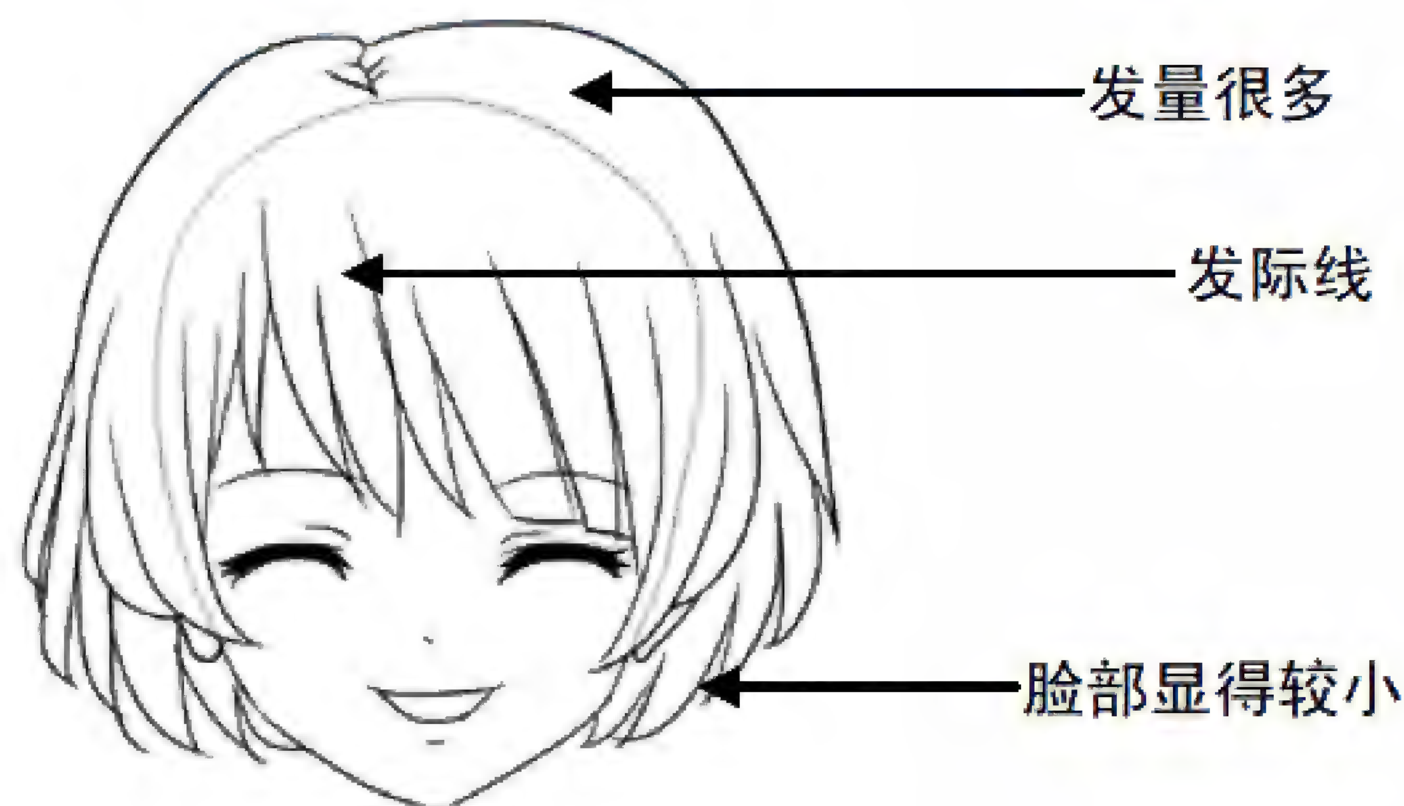
头发堆积在一起，是有厚度的，头发的多少会直接影响发型的美观以及角色的设计。



发量越少，在头顶的厚度越低，脸部显得越大。

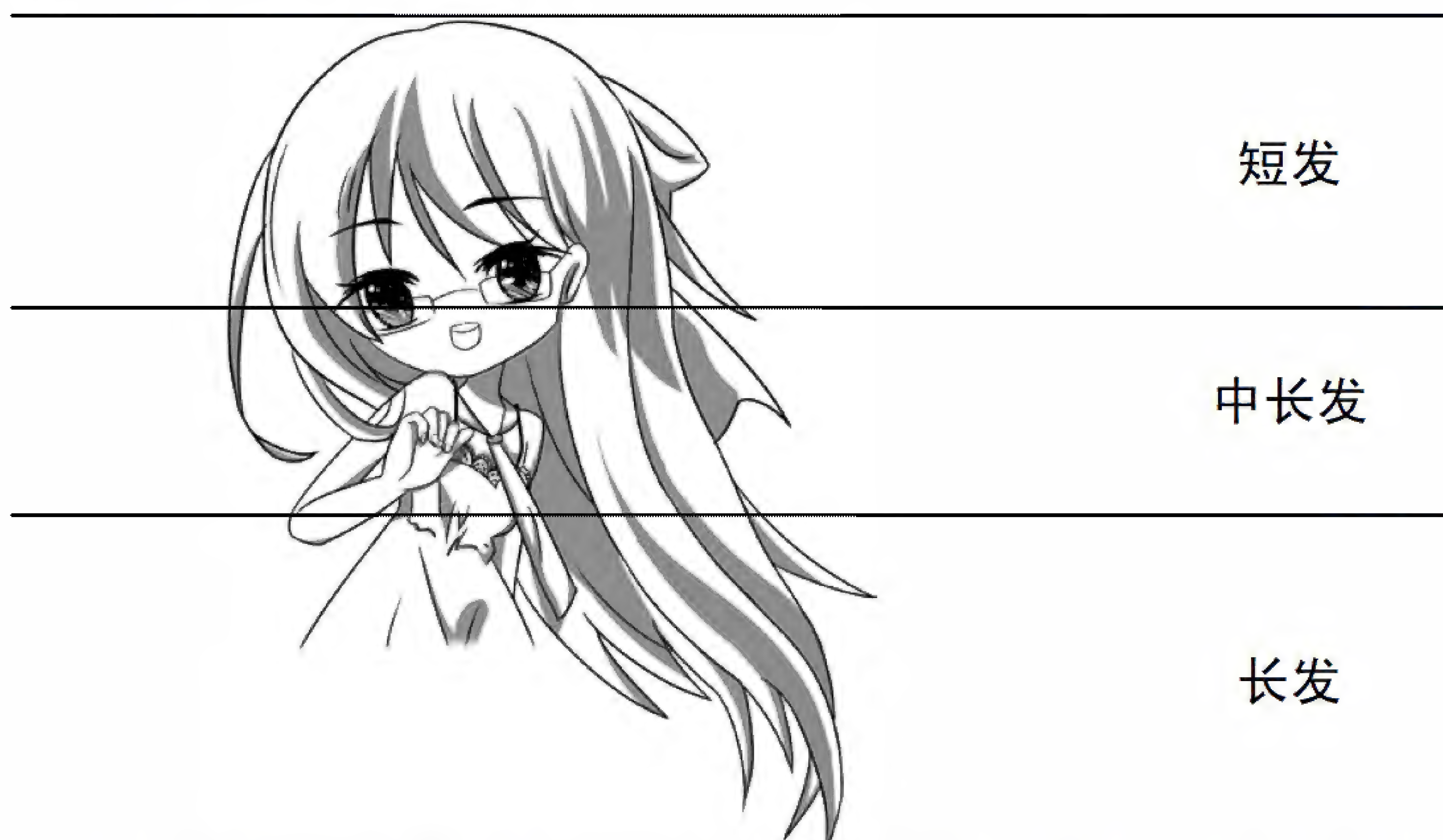


发量适中，头部显得饱满。



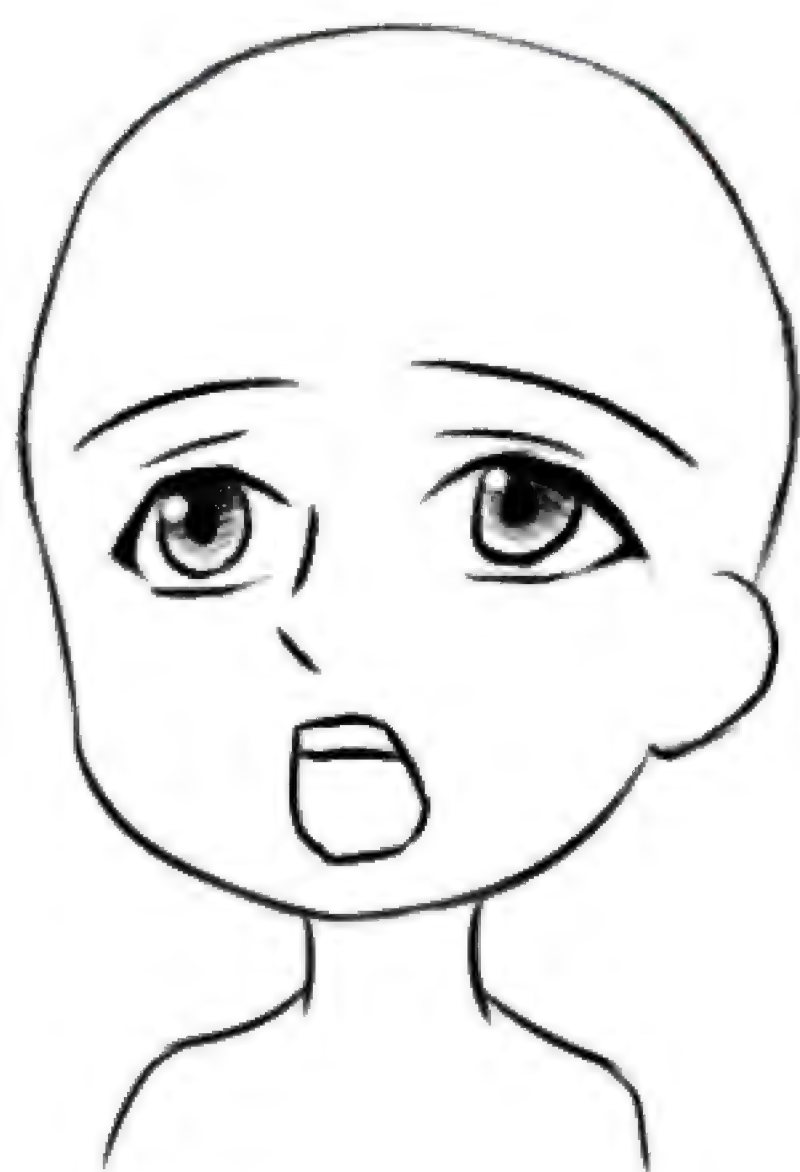
发量越多，头部轮廓显得非常饱满，脸部在头发的遮挡下显得小巧可爱。

头发的长度



按照头发的长度，可以将头发分为长发、中长发和短发3种类型。在漫画中，头发的长度可以体现出人物不同的性格。为同一张脸换不同的发型，其表现人物形象的效果也会截然不同。

头发的长度对比



没有任何修饰的人物

人物原形。先绘制一个鹅蛋形的脸型，这种脸型适合大部分发型。



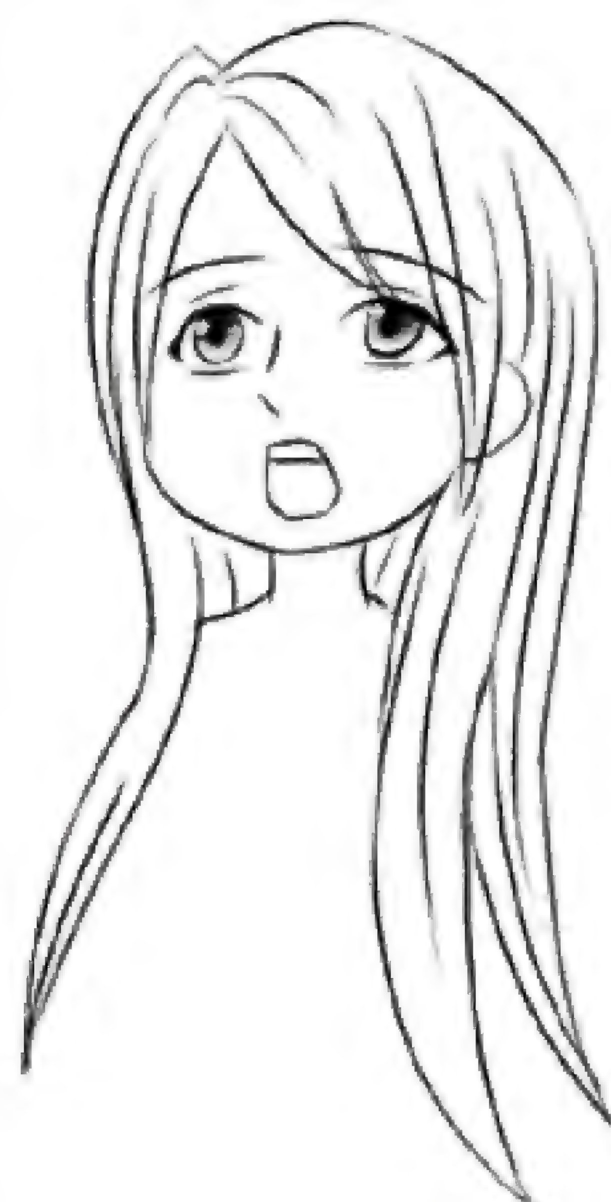
短发人物

给人物添加短发后，人物显得既活泼又可爱。



中长发人物

给人物换上中长发。中长发会使角色显得亲切和蔼，有少女的气质。



长发人物

换成长发。长发会让角色显得既成熟稳重，又比较文静，有成熟女性的感觉。

4.4.2 4种头发发饰的画法

在Q版漫画中，仅靠简单的头发是不足以突显人物个性的。发饰不仅可以增强人物的可爱度，还可以突显人物的个性。Q版漫画中拥有各种各样的发饰，下面就来介绍一下发饰的绘制和应用。

发带





这是女仆装的发饰，通常与表现女仆职业的头发搭配。

蝴蝶结



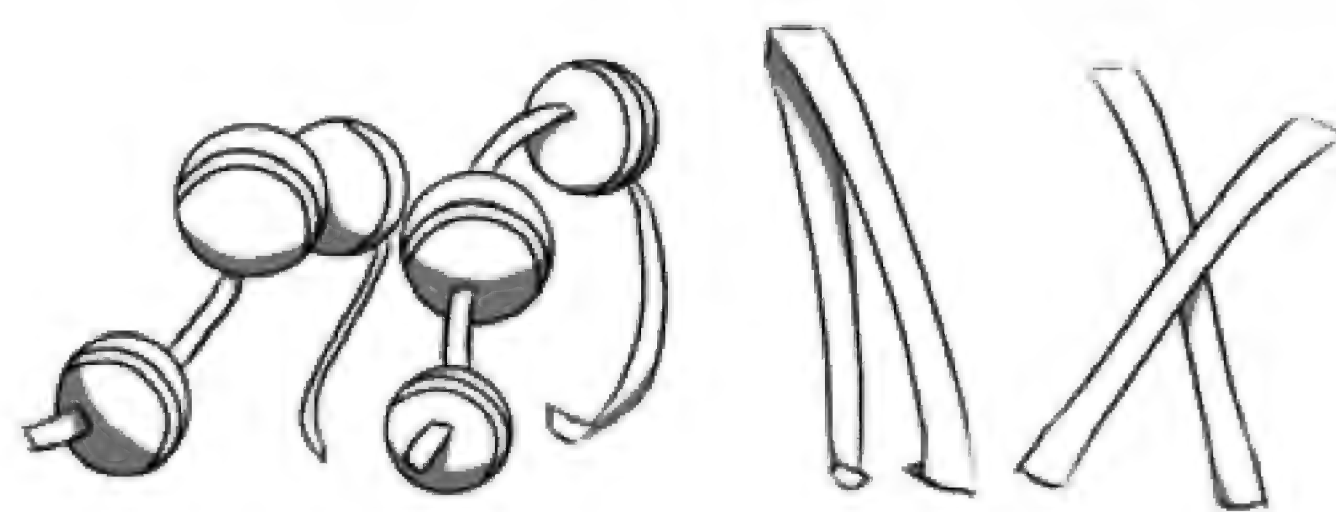


蝴蝶结是动漫中比较常见的一种发饰，使用这种发饰可使人物更加淑女化。



发卡





可爱的发卡使人物看起来更加可爱，也会使读者对这个角色印象更加深刻。

帽子



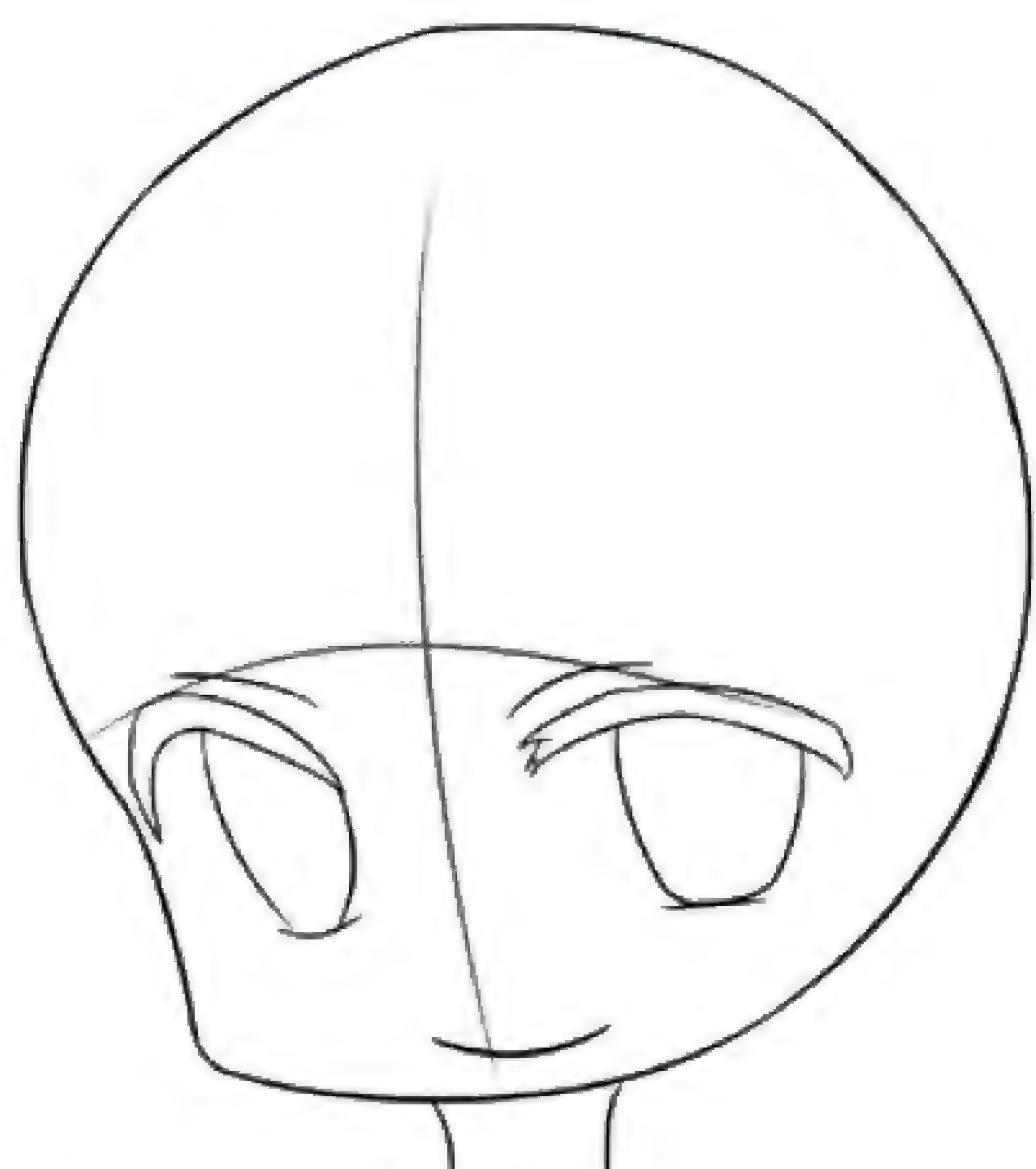


欧式风格的帽子有一种别致的贵族气质。欧式风格的大檐帽使美少女看起来更加大方优雅，而小礼帽则使美少女看起来有一种特别可爱的俏皮气息。

4.5　9类经典头发的画法

短发的表现很重要，无论是简单的直短发还是蓬松的卷短发，在绘制时都要注意头发的生长方向和发旋的表现技法。

4.5.1 实战——短发的画法





1 用线条勾勒出人物侧面角度的头部，绘制出五官，方便后续添加头发。

2 勾勒出头发的外形样式，确定人物的发型。

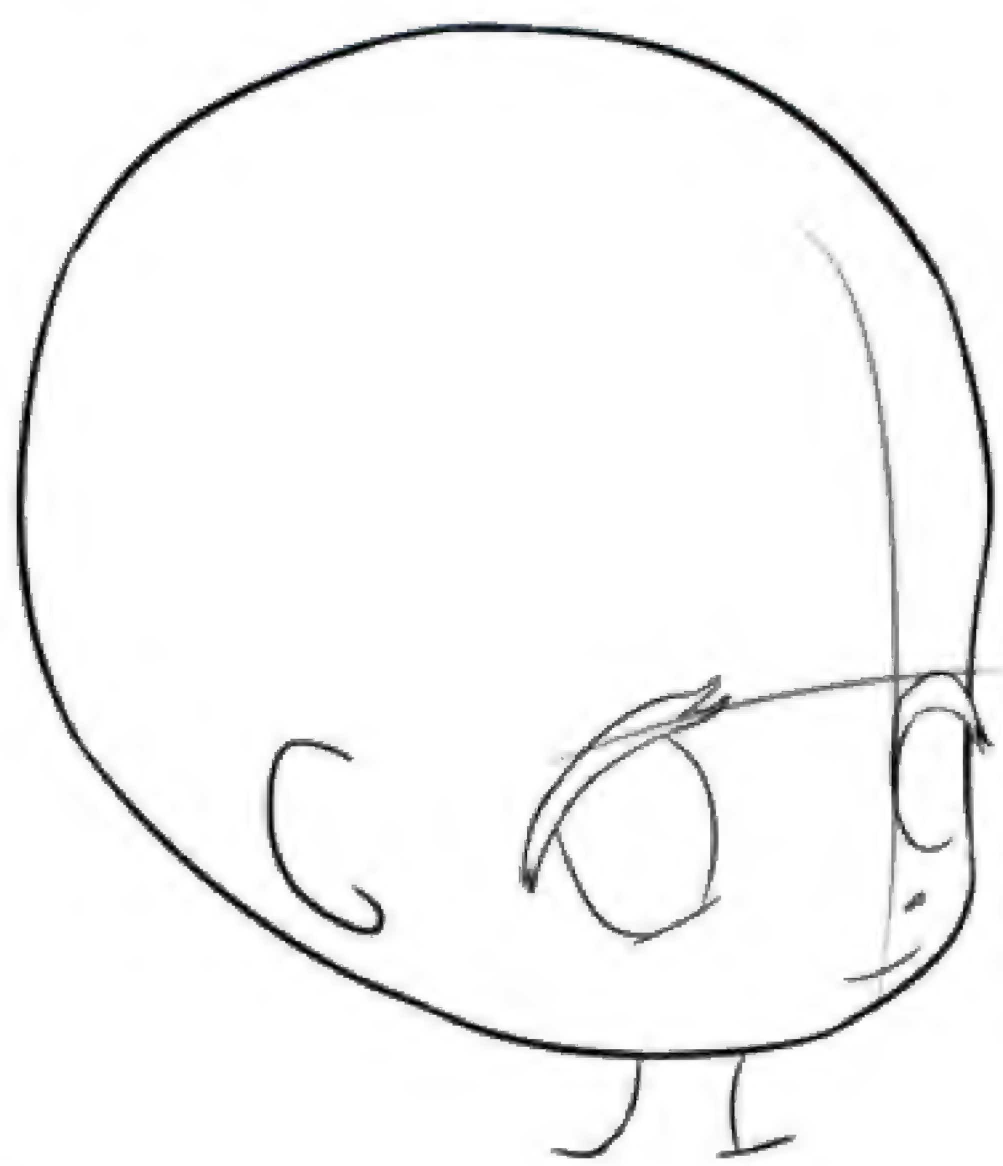




3 细化头发，使头发丰富起来，注意头发的层次感要分明。

4 添加阴影，增强人物的立体感和画面感，注意阴影的位置要正确。

4.5.2　实战——短直发的画法





1 定义一个侧仰的造型，绘制出人物的五官样式，注意透视关系要正确。

2 给人物添加短直发，虽然是很整齐的短直发，但头发的层次感同样要表现出来。





3 整理画面，绘制出人物的眼睛。

4 绘制阴影效果，使人物的立体感增强，注意头发的内部也是布满阴影的。

4.5.3 实战——短卷发的画法



1 定义一个比较圆的头型，绘制出人物的五官，可以看得出是一个可爱的Q版美少女。



2 给人物添加头发的大致样式，比较短的卷发可使女孩看起来更加可爱。注意只需要勾勒头发的轮廓即可。



3 在上一步的基础上细化头发，使头发的层次感体现出来。



4 最后添加阴影效果，使人物的卷发看起来更加有层次感和立体感。

4.5.4　实战——长发的画法

长发的随意性很强，有垂顺的长发和弯曲的卷发，还有其他层次分明、造型复杂的长发，可根据角色需要进行相应的设定。



1 首先用简单的线条勾勒出人物头部的正面头型，在脸部绘制出十字基准线，确定五官的大致位置。





2 绘制出头发的大体轮廓，注意透视关系。绘制出长发，注意头发下垂部分要更加松散。





3 加深上眼睑和瞳孔，给瞳孔铺上一层灰色，点上高光。刻画出眼睛，在头发的下垂部分添加线条。





4 根据头发的走向，在脸部下方的头发上添加阴影，头发下垂的部分都要添加。



4.5.5 实战——长卷发的画法





1 用简单的线条勾勒出头部正面的姿势，在脸部绘制出十字基准线，确定五官的大体位置。

2 根据十字基准线，绘制出五官的轮廓。根据头部轮廓绘制出卷发的样式。这种卷发起装饰效果，呈龙卷风状。









3 根据每缕卷发的轮廓走向，给卷发添加线条。添加线条后，画面层次感增强，画面更加生动。

4 在头发内侧、颈部添加阴影，根据每缕头发的走向添加阴影后，画面层次感和立体感增强。







4.5.6　实战——马尾的画法





1 根据人物的头部绘制出头发发型的轮廓。

2 在草图的基础上绘制出头发的发根，深入刻画头发的细节。

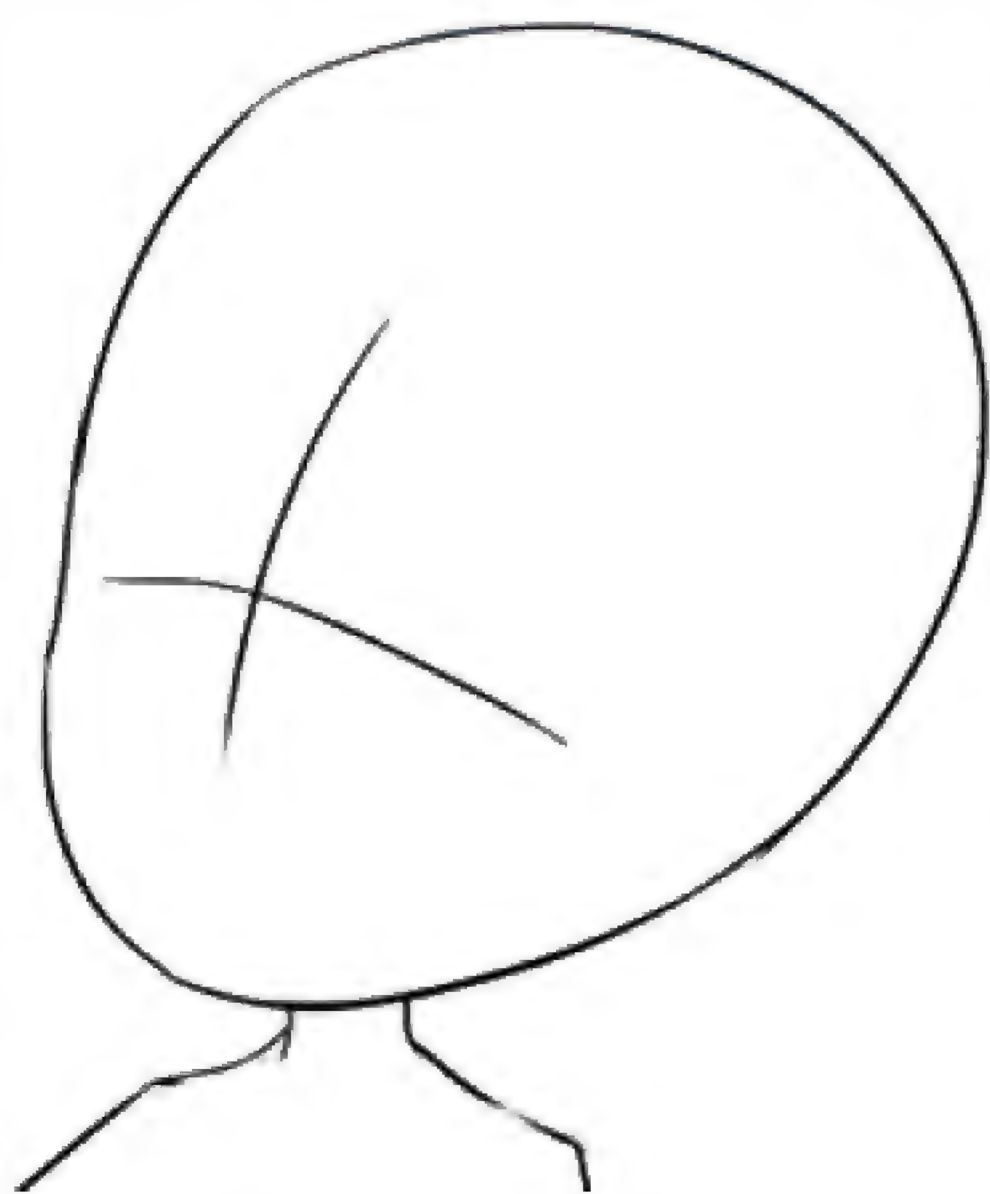




3 刻画眼睛，加深上眼睑和瞳孔，给瞳孔铺上一层灰色，点上高光。深入刻画头发的细节，加深头发的层次感。

4 用阴影表现头发的立体感。头发的阴影要根据头发的走向来绘制，使画面感更加强烈。

4.5.7 实战——束发的画法





1 为了使挽起的发型看起来更加明显，首先要用线条勾勒出人物的侧面头型。

2 根据头型绘制出发型的大致样式，注意只需要勾勒出轮廓即可。





3 在上一步的基础上用线条细化头发之间的层次。

4 用阴影表现头发的立体感，使画面感更加强烈。

4.5.8　实战——辫子的画法





1 大致勾勒出人物的头型，根据十字基准线绘制出侧面的眼睛。

2 根据头型绘制出人物扎着的两只大辫子。

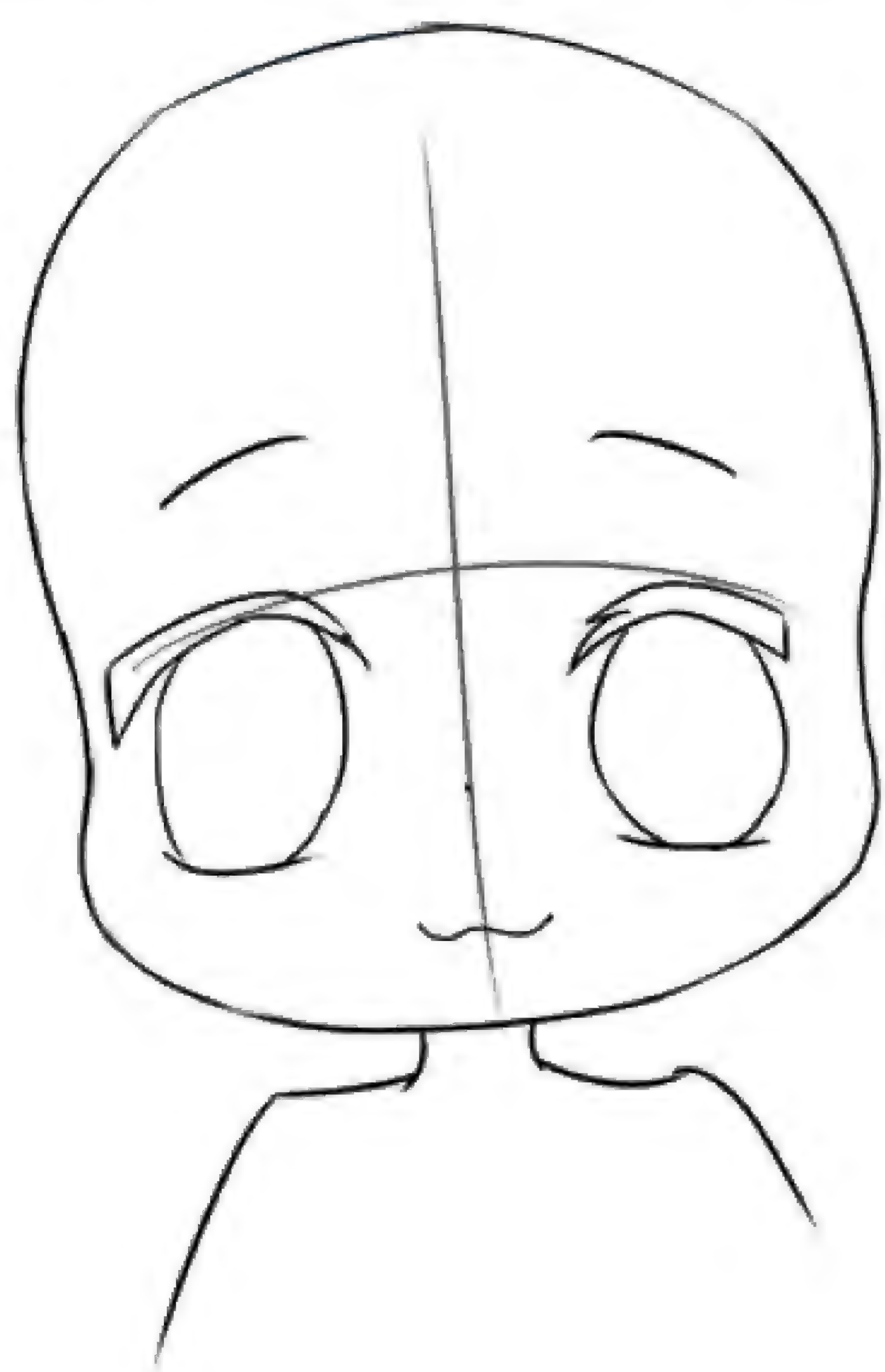




3 细化头发，注意头发被扎成辫子的形态变化，以及两缕头发缠在一起时的样子。

4 绘制阴影，使人物的层次感和画面更加强烈。

4.5.9 实战——扎卷发的画法





1 用简单的线条勾勒出头部侧望的姿势，注意侧面透视变化，在脸部绘制出十字基准线。

2 根据十字基准线绘制出五官，根据头部轮廓绘制卷发。注意卷发要用S形线条进行绘制，头部要比肩部的卷发垂直。





3 加深眉毛和眼睛，留出反光，在左上角添加高光，刻画出眼睛。根据头发的走向，给头发添加线条。

4 根据每缕头发的走向给头发添加阴影，注意S形向内的转折会形成暗面，这部分阴影要多添加一些。

第5章

五官表情的多种绘制技法

人物内心世界喜怒哀乐的表达基本上都是通过面部表情或行动姿态来表现的。生动的表情是决定角色是否受人喜爱的重要因素。因此在动漫中表情是表现人物情绪最直接的方法。在Q版漫画中，Q版人物的表情通过五官的夸张变形来体现，尤其嘴巴的绘制是重点。本章主要向读者介绍Q版人物表情的绘制技法。



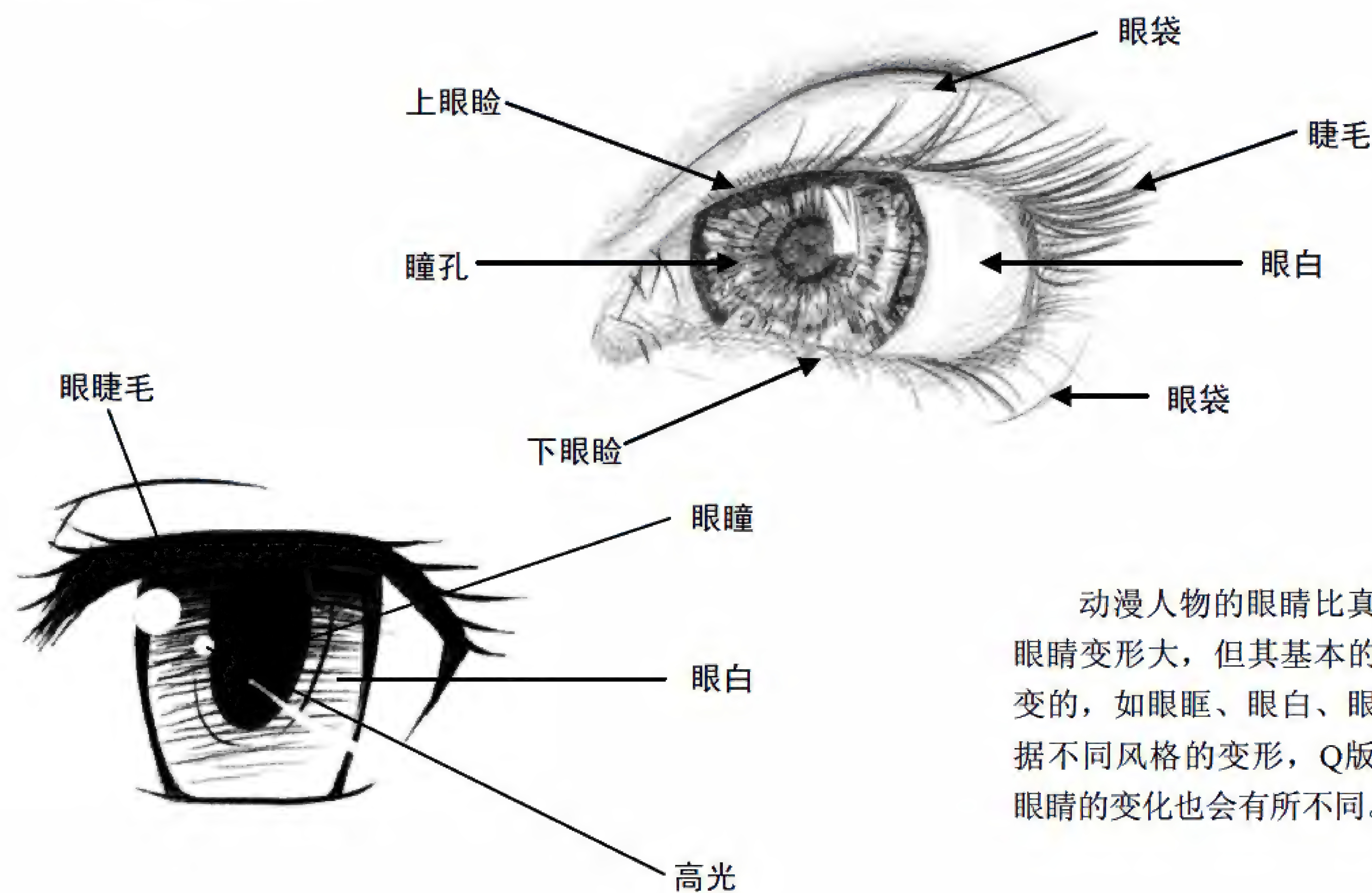
5.1 五官的绘制

在Q版漫画人物里，五官是最重要的一个部分，也是表现Q版人物精神状态和情绪变化最直观的部位。一名Q版人物必定要有一幅精致的五官，虽然每个人物都有眉眼、耳朵、嘴巴、鼻子，但其形状、大小都各不相同，因此才表现出了不同类型的人物。

5.1.1 眼睛的绘制

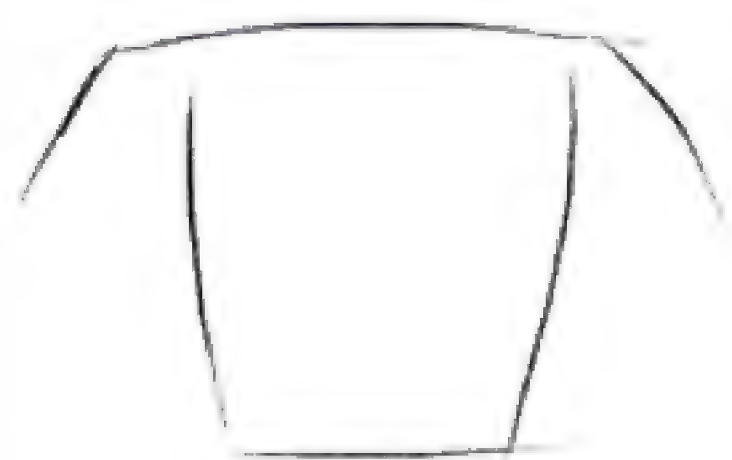
眼睛是心灵的窗户，是决定人物第一印象的重要部分，也是Q版人物造型里面最夸张和最有特色的部分。绘制Q版人物的眼睛，就要了解写实人物眼睛的结构。

眼睛的结构



动漫人物的眼睛比真实人物的眼睛变形大，但其基本的结构是不变的，如眼眶、眼白、眼球等。根据不同风格的变形，Q版漫画人物眼睛的变化也会有所不同。

实战——绘制眼睛的基本流程



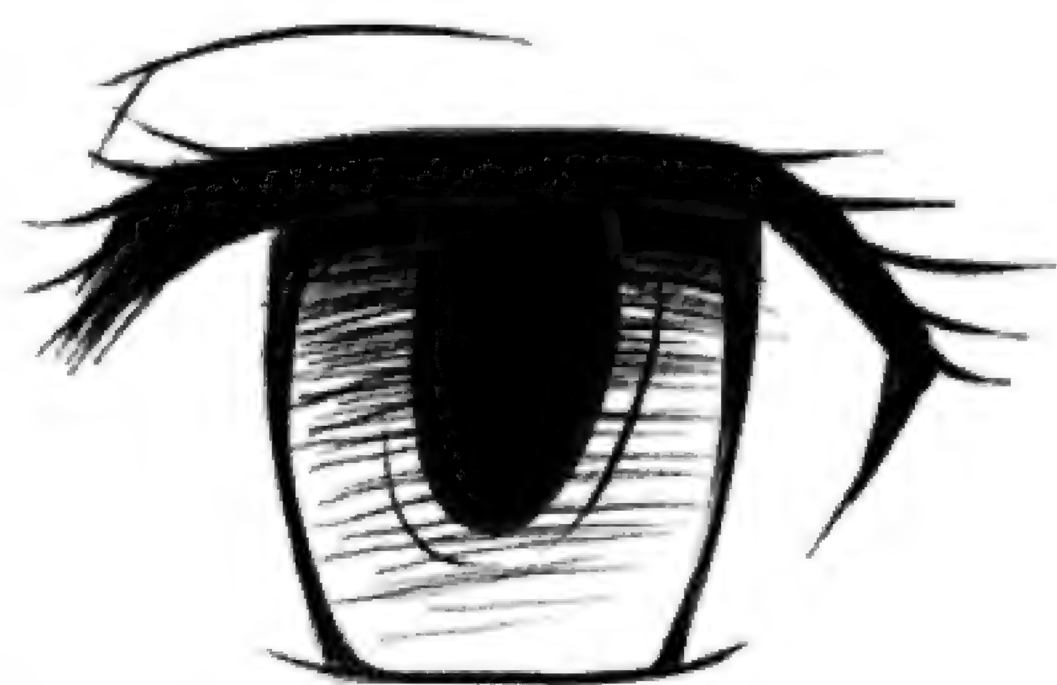
1 用线条绘制眼睛的大致轮廓。

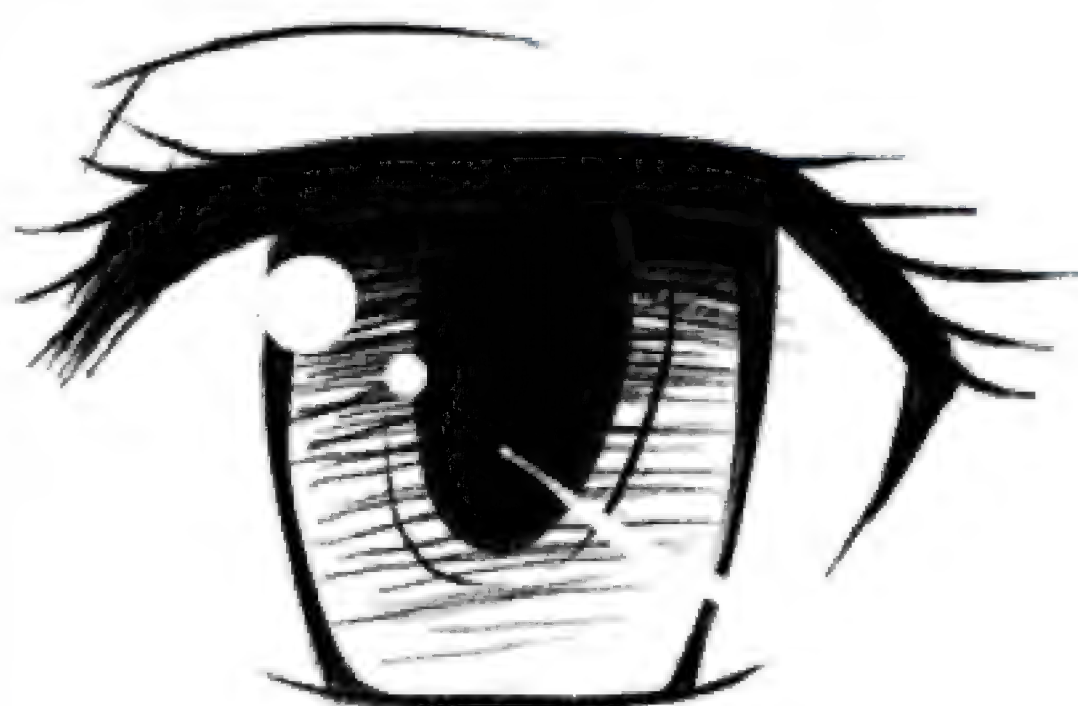


2 进一步细致地刻画眼睛的轮廓。



3 绘制出瞳孔的结构，为眼睛添加睫毛。



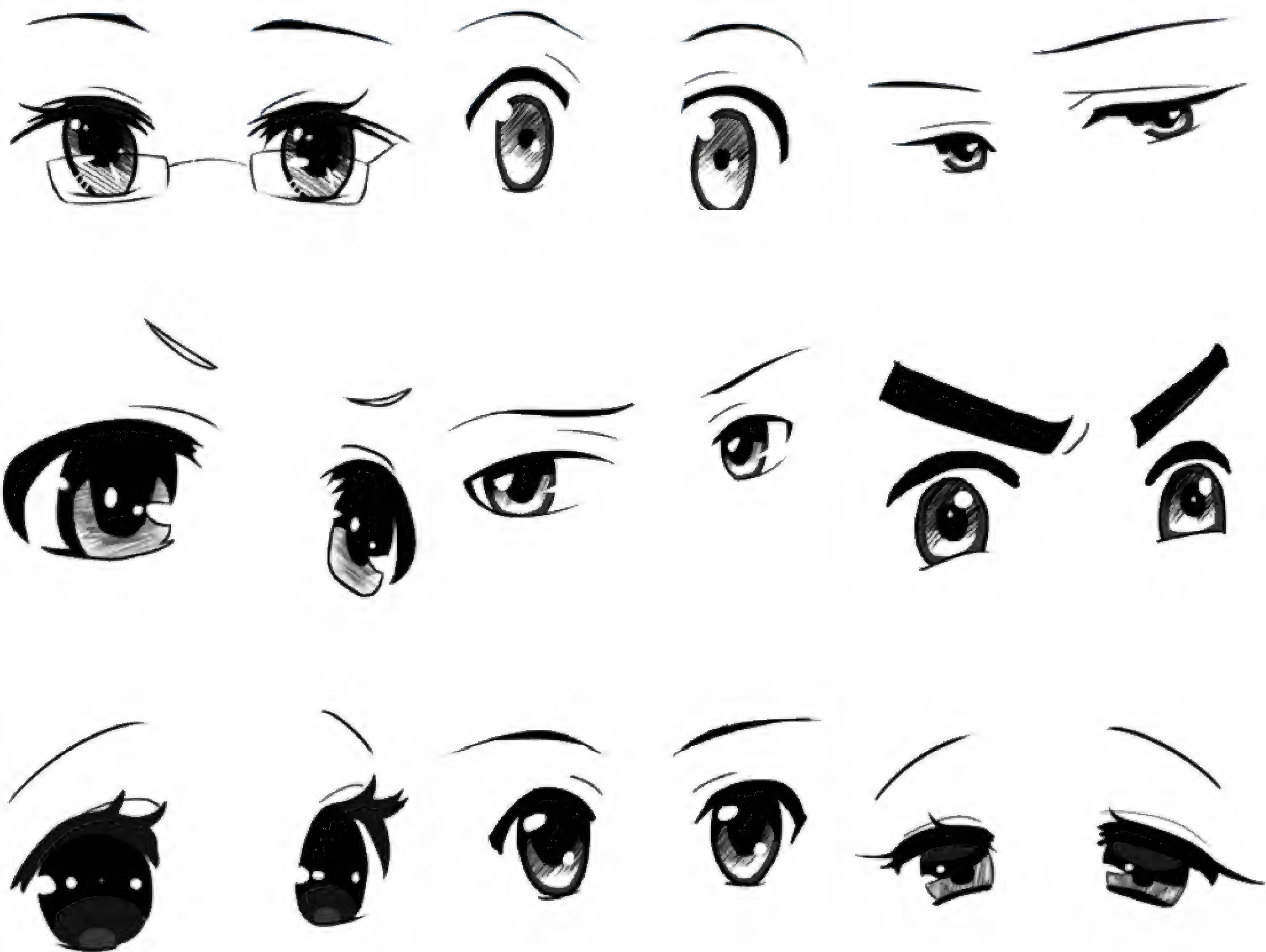


4 给眼球填色，注意虚实的变化。

5 添加高光，使眼睛更加有神。

9种类型的眼睛

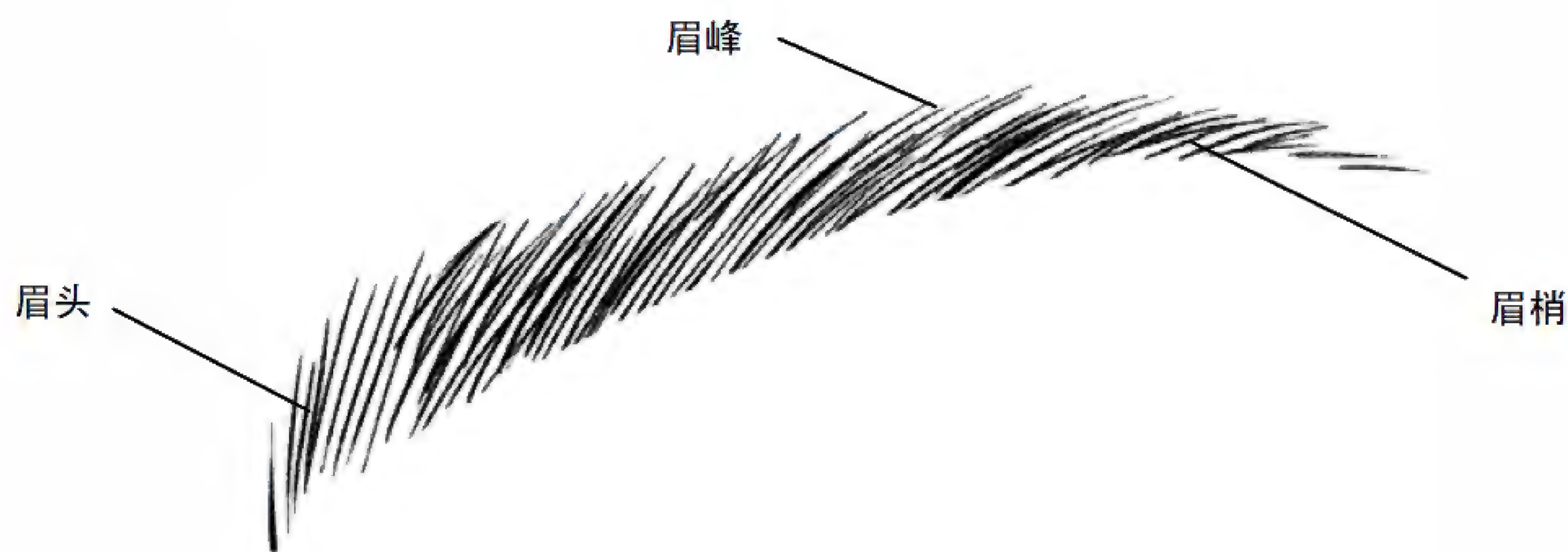
在设计Q版漫画造型时，要放大眼睛的比例，加大瞳孔内部高光的面积和黑白对比度。由于眼睛的形状和大小不一样，有的眼睛大而圆，有的眼睛细而长，因此根据设定的人物形象所要体现的不同风格，眼睛要绘制得千变万化。



5.1.2 眉毛的绘制

给眼睛配上不同的眉毛会使人物形象变得多姿多彩。接下来介绍眉毛、眉型及五官的表现。

眉毛的结构



不一样的眉型



细细的倒八字眉毛，两边的眉头都向上翘起，眉尾下垂，一般用来表现比较柔弱的美少女。



略粗的八字眉毛，两边的眉峰向上扬起，给人以强势的感觉。



半圆弧形的眉毛给人以轻快、乐观的感觉，是标准的眉型，比较适合表现性格开朗活泼的美少女形象。



12种漫画眉型

在Q版漫画造型中，眉毛已经不再是简单的一条线，而是具有能够表达非常丰富表情变化的重要功能。从某种意义上来说，眉毛的情绪表现力甚至超过了嘴巴。



眉毛配上五官的表现



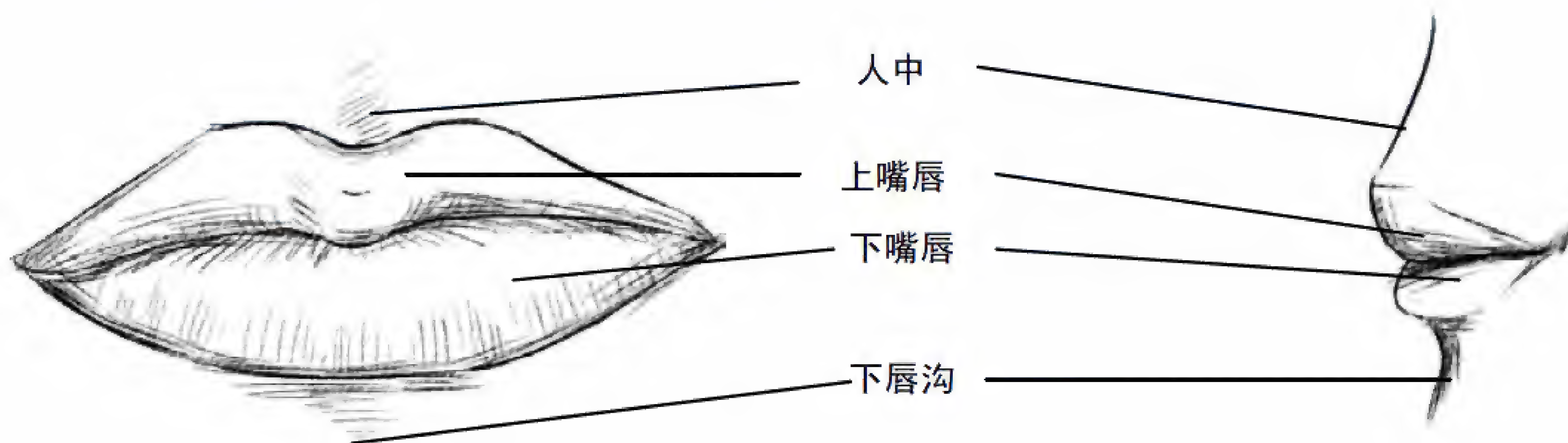
细柳眉使人看起来柔弱



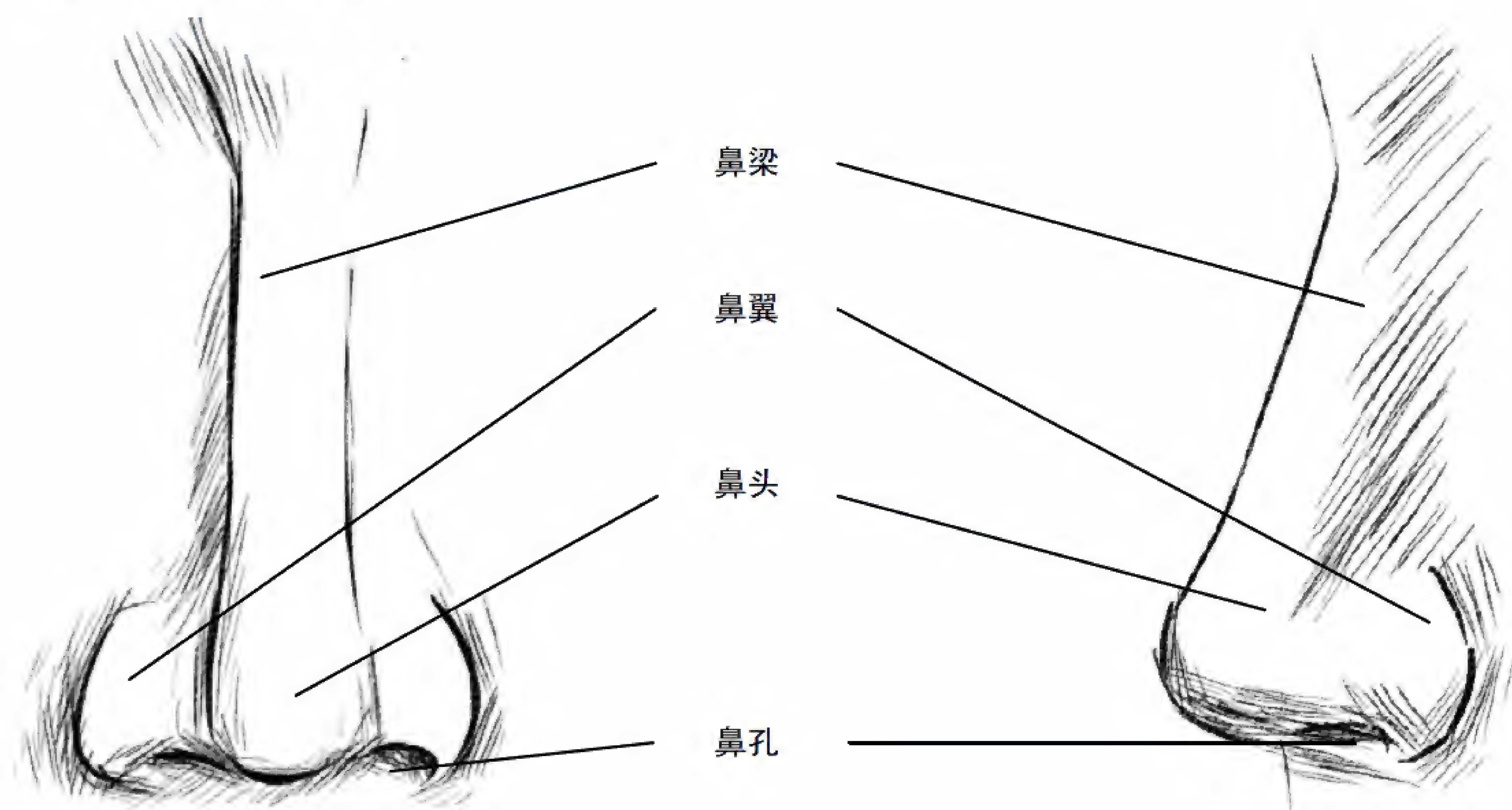
比较粗的八字眉毛使人看起来精神

5.1.3　鼻子、嘴巴的绘制

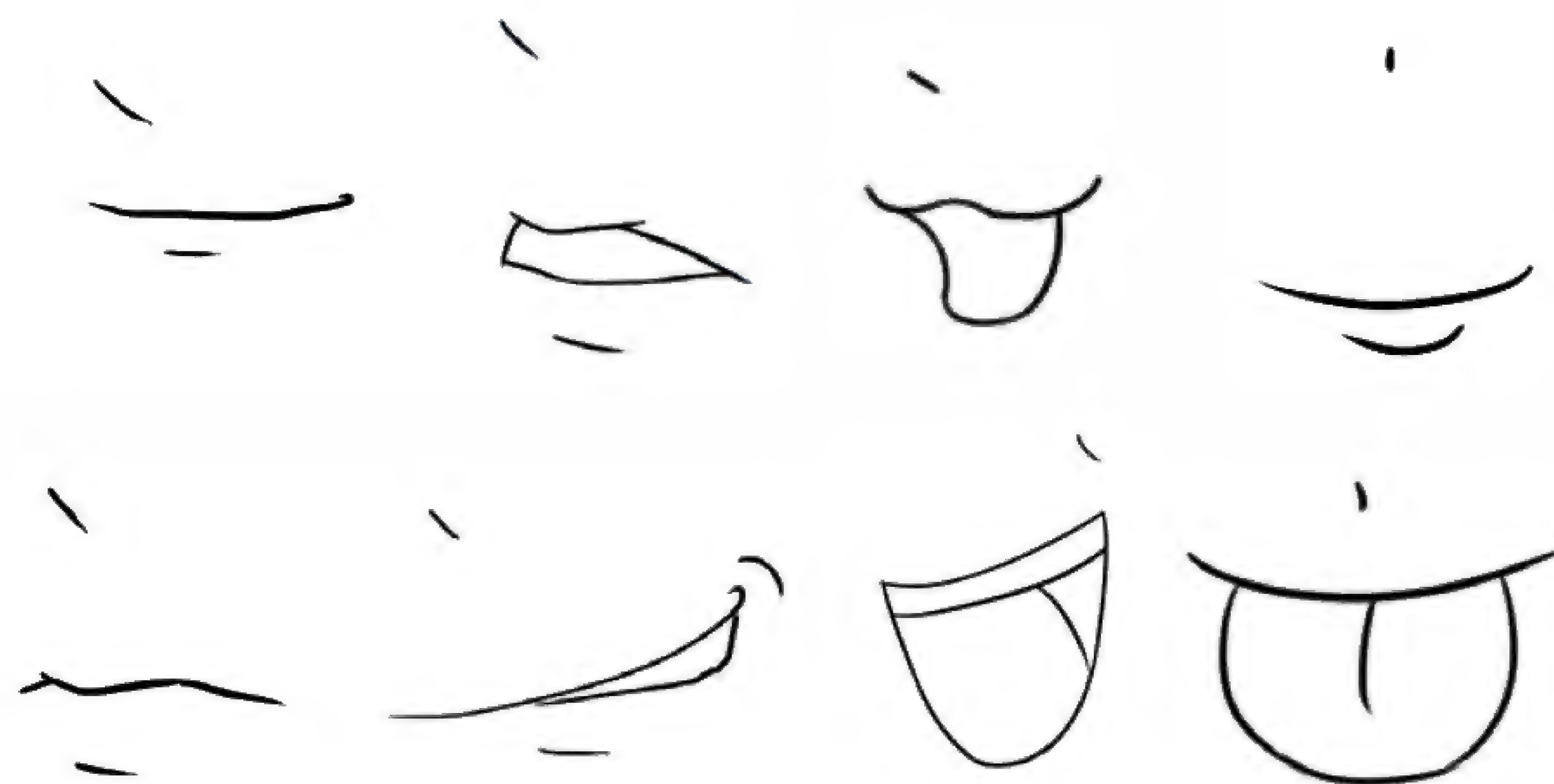
在Q版漫画中，为了突现出人物形象，鼻子通常被简化为一点来表示。此外在漫画中常常还将人物的嘴巴也简单化，特别是Q版一类的人物，嘴巴只用一小段线条来表示，有时为了表现人物的可爱甚至还忽略嘴巴的绘制。



鼻子的结构图



各种鼻子和嘴巴的表现



鼻子和嘴巴的运用

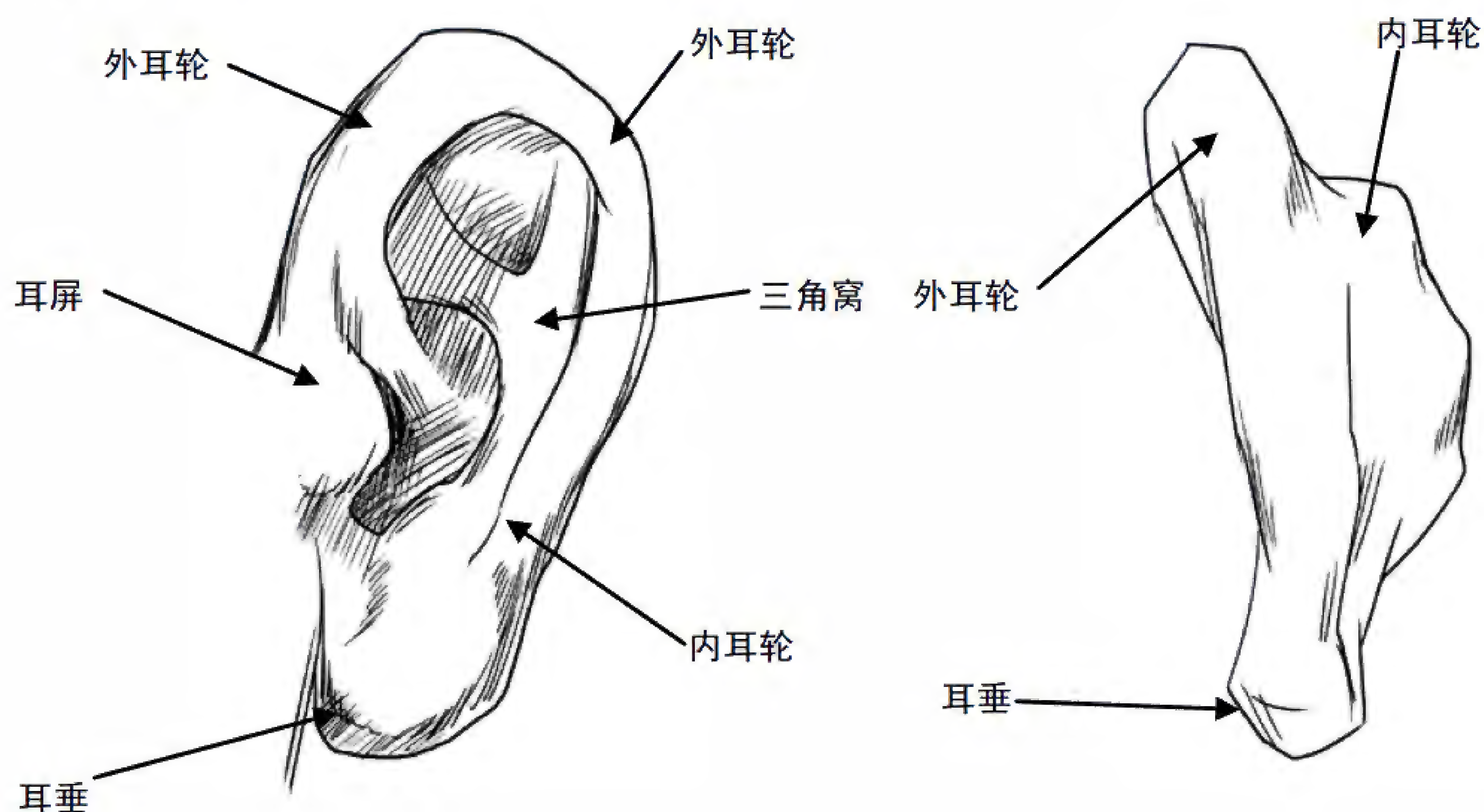




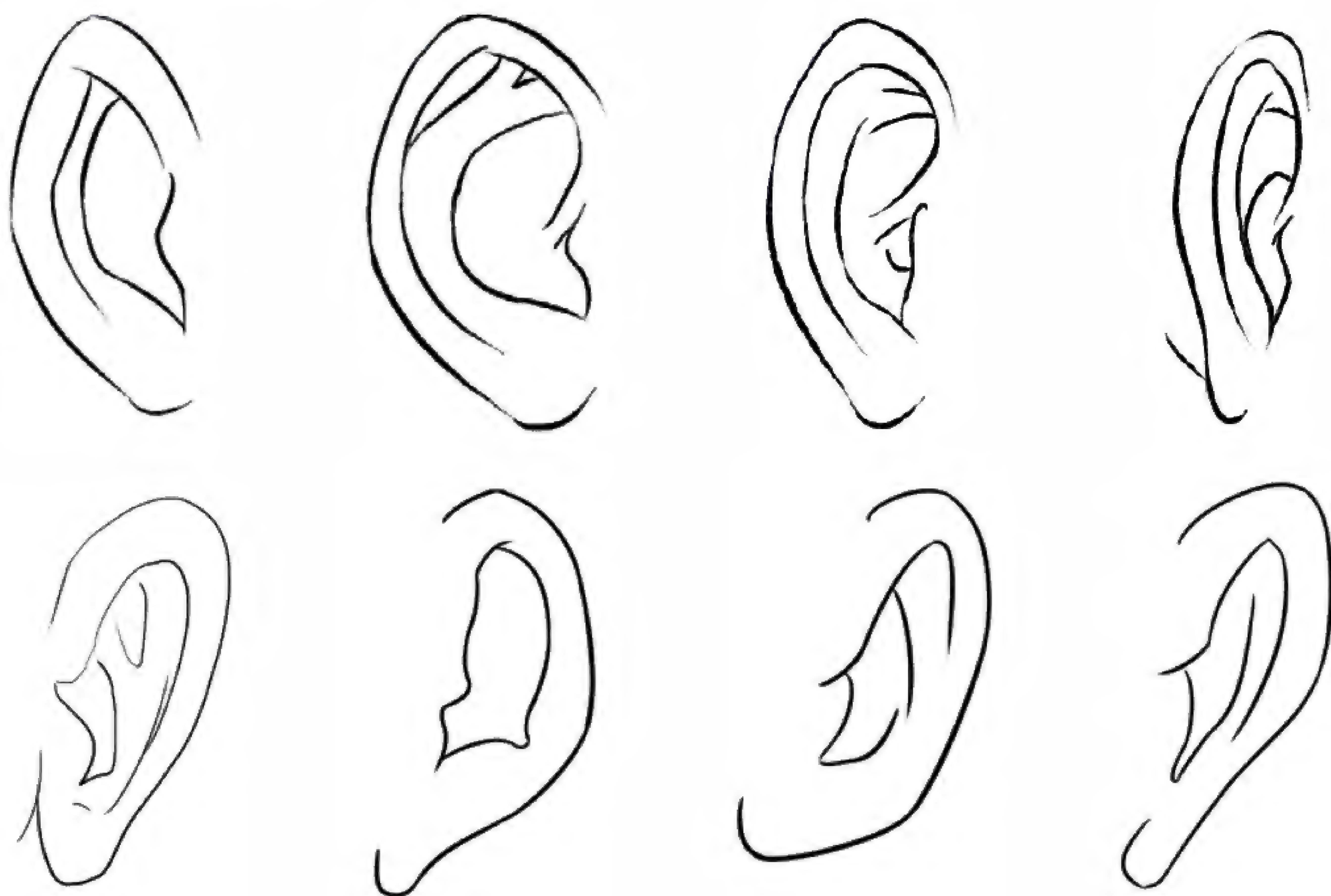
5.1.4　耳朵的绘制

耳朵位于头部两侧，在绘制漫画美少女时时常会被两边的头发给挡住，很容易被忽略。虽然耳朵并不是漫画人物五官中最重要的一部分，但绘制起来也是相当不容易。下面先来了解一下人物真实耳朵的结构，再进行绘制转变。

耳朵的结构



不同角度的耳朵



特殊耳朵的表现



耳朵的运用



5.2 Q版人物表情绘制基础

Q版漫画人物表情的绘制是漫画中不可或缺的一部分，它可以直接表现出人物的情绪，展现人物的形象和性格。虽然人物的表情丰富多样，变化万千，但只需掌握了各类表情特点的绘制方法，就能塑造出生动、有趣的人物形象。

5.2.1 12种Q版表情符号

漫画中常常利用简笔画的绘制方法来绘制人物的表情，并通过对五官夸张的表现，让人物的表情更加生动、形象，从而将人物内心的情绪更好地传达给读者。





5.2.2　8种Q版表情变化

在Q版漫画中，表情也会有多种表现形式，不同的表现方式可使不同风格漫画中的人物表情更加丰富。



开心



愤怒


委屈


调皮


生气

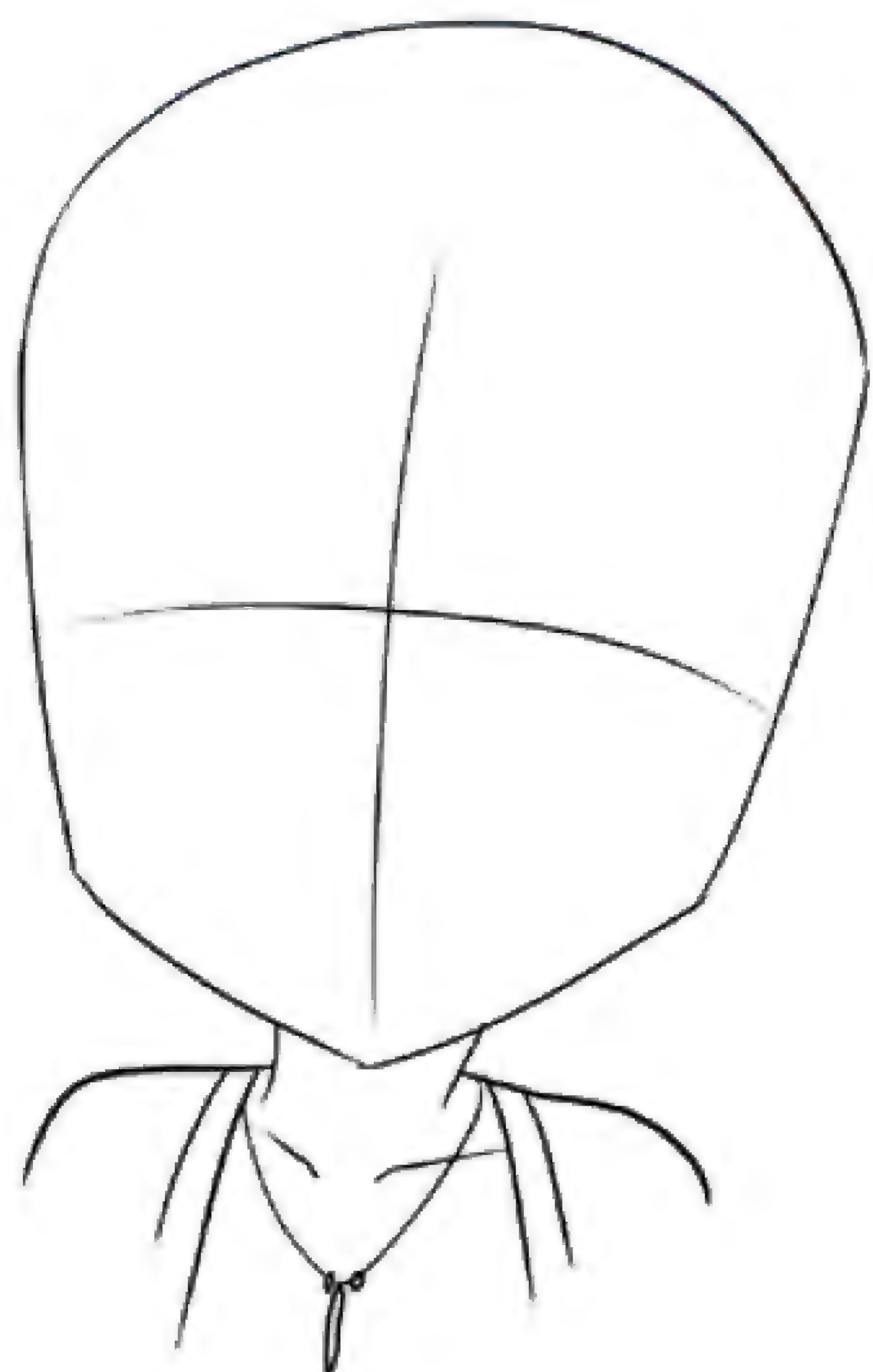

哭泣


伤心


惊讶

5.2.3　实战——惊讶表情画法

惊讶的表情最大的特点是眉毛上翘，眼睛睁大，瞳孔缩小，跟好奇的表情有些类似。





1 用简单的线条勾勒出人物微侧的头部，绘制出部分肩膀，在人物面部绘制十字基准线，确定五官的大概位置，此时不用太讲究线条。

2 根据十字基准线，绘制出上翘的眉毛；绘制出睁大的眼眶和缩小的瞳孔；绘制出小巧的鼻子和张大的嘴巴，根据头部轮廓绘制出头发。



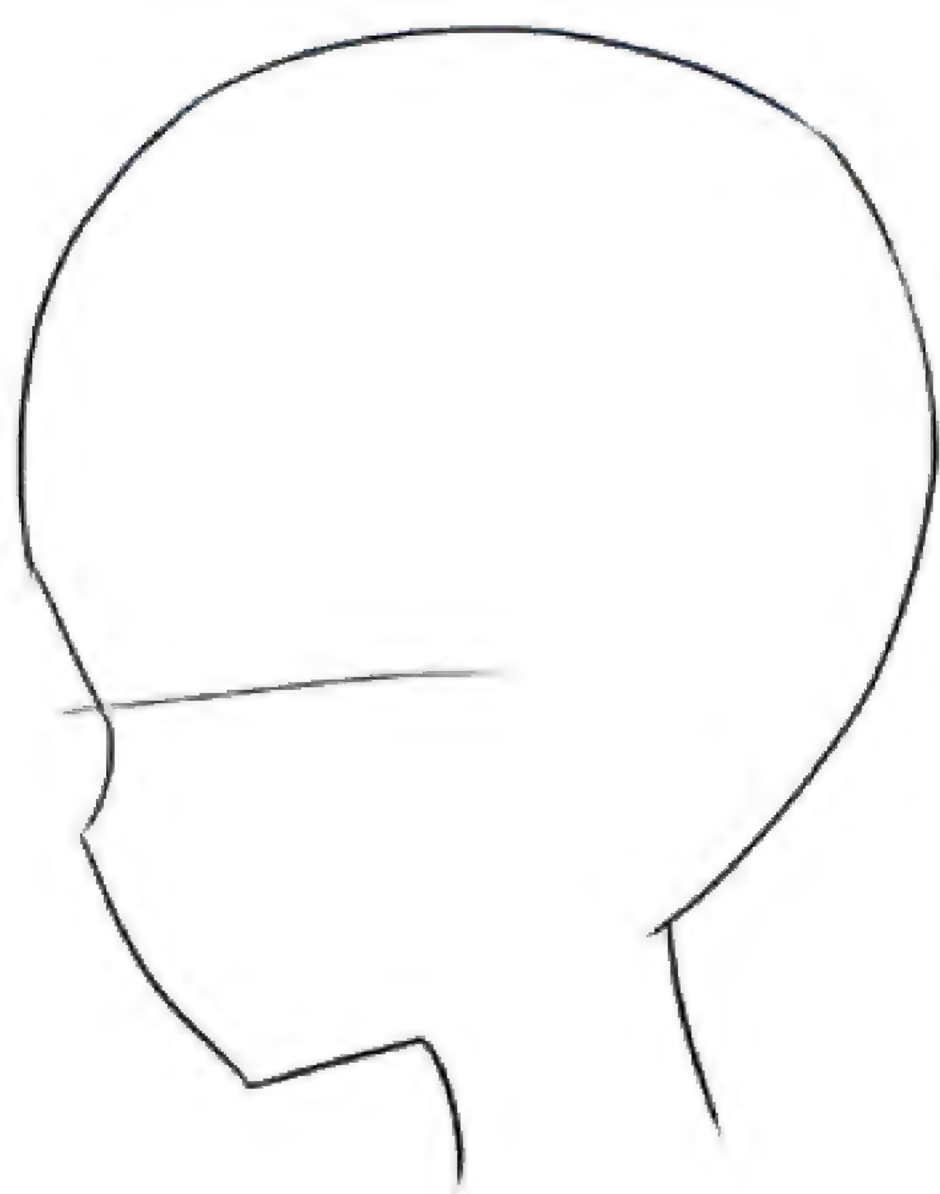


3 加深眉毛，加深上眼睑，加深瞳孔中间和周边，自上而下给瞳孔铺上一层上深下浅的线条，点上高光刻画眼睛。

4 根据每缕头发的走向，在头发的下垂部分添加阴影。头顶分发线处和头发遮挡的脸部以及嘴巴内部也要添加阴影。

5.2.4 实战——伤心表情画法

绘制伤心的表情时要注意有皱眉，眉梢向下垂，眼睛平视某一处，嘴角下弯等微妙变化。





1 用简单的线条勾勒出正侧面的头部。绘制正侧面时，鼻子和头部轮廓在一条线上。绘制一条横线，确定眼睛的位置。

2 根据头部轮廓，绘制出具体的鼻子和嘴巴的外形，根据横线绘制出眉梢下垂、眉头皱起的眉型，绘制出直视的眼睛，绘制出头发的样式。





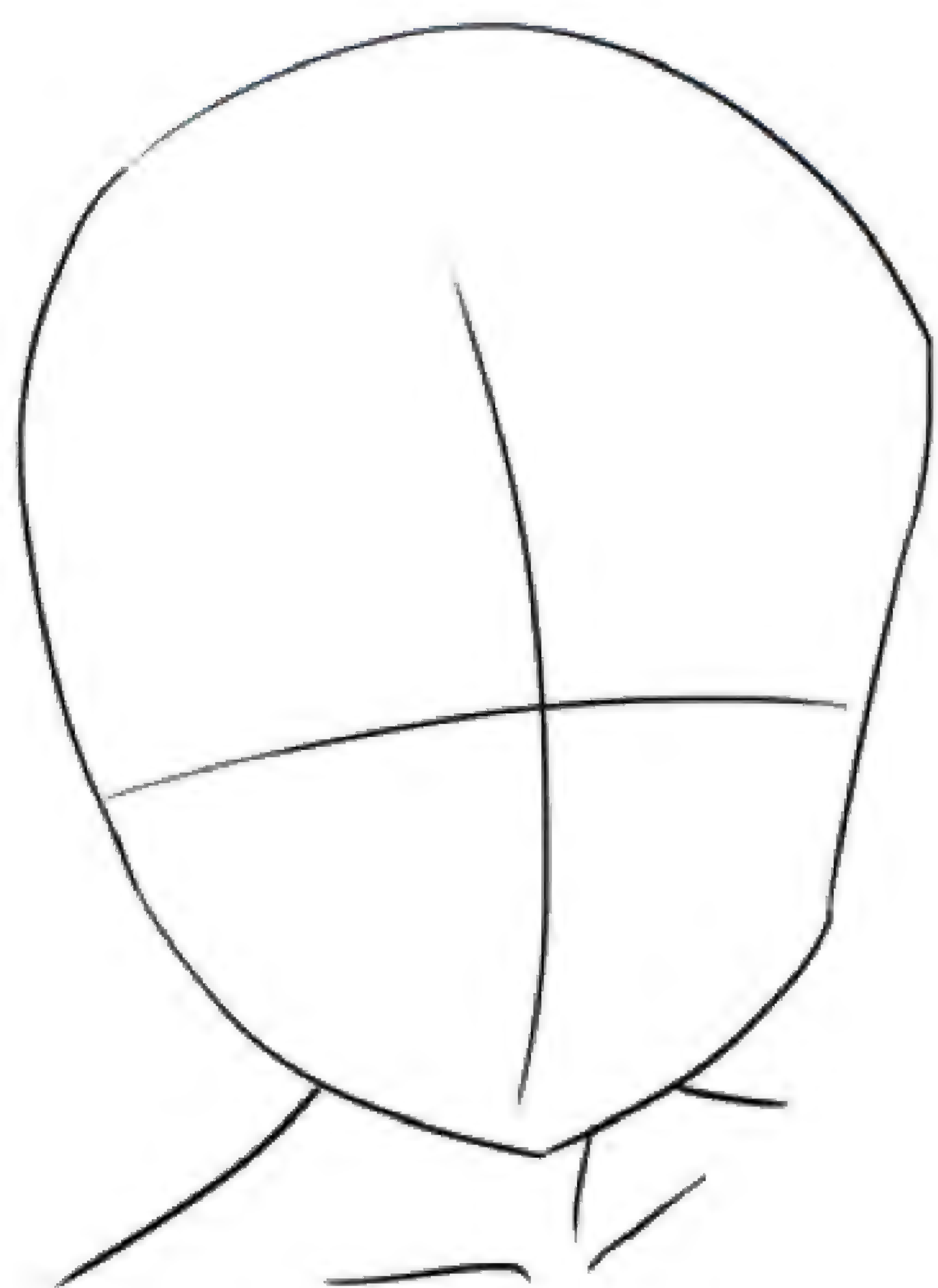
3 加深眉毛和上眼睑，加深瞳孔上方和周边，在左下角添加高光，让眼神更加到位，在面部添加红晕，增强画面的层次感。

4 根据每缕头发的走向，在头发的下垂部分添加阴影，注意阴影要随着每缕头发的变化而变化，这样画面才会更加生动。



5.2.5　实战——严肃表情画法

严肃的表情最大的特点是双目凝视，眉头紧皱，眉梢上翘。





1 首先用简单的线条勾勒出微侧的头部，在面部绘制十字基准线，确定五官的大体位置。

2 根据十字基准线，绘制出眉头紧皱、眉梢上翘的眉型，绘制出眼睛的外形轮廓，绘制出鼻子、嘴巴和头发。



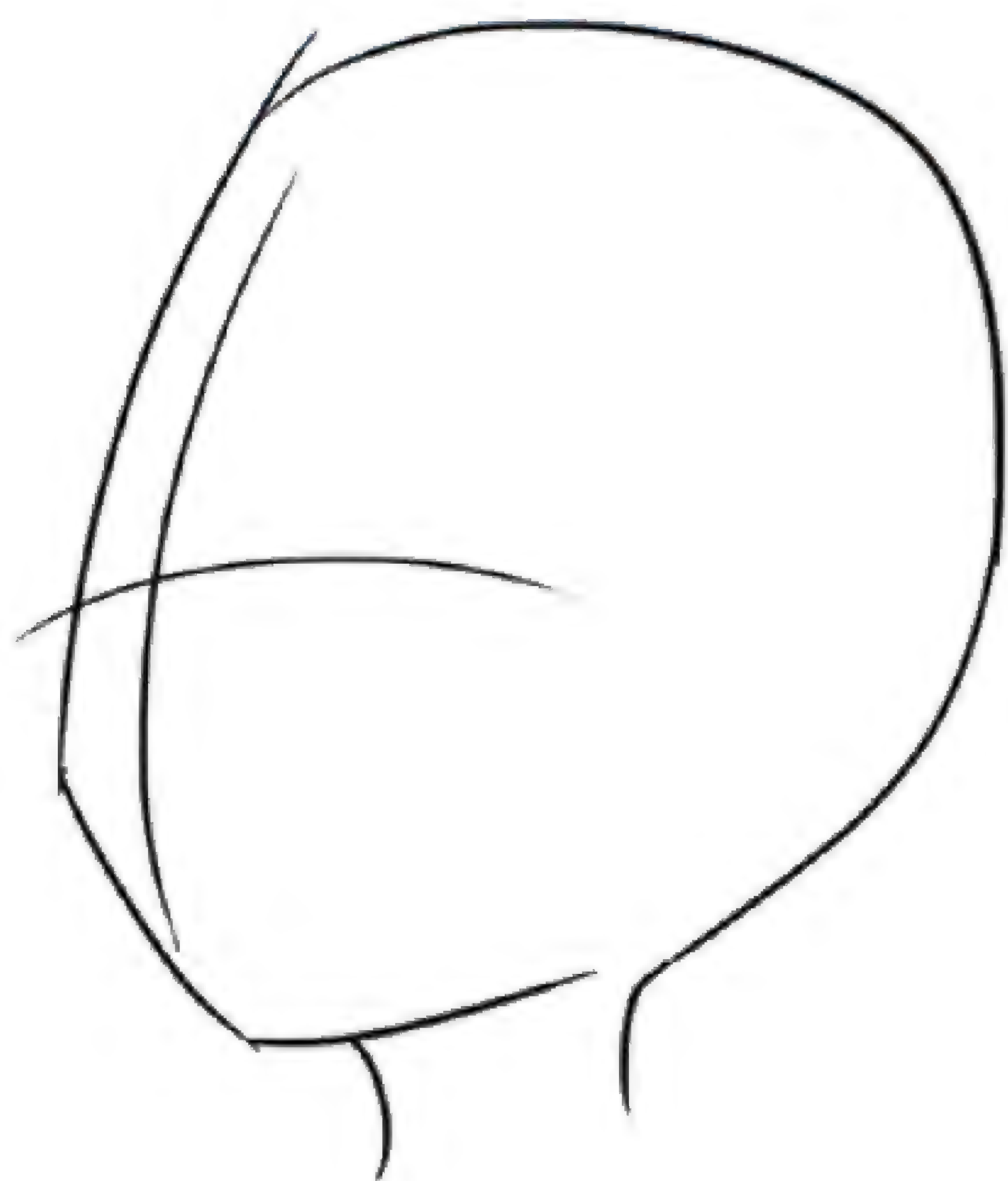


3 加深眉毛和上眼睑，用上深下浅的方法绘制瞳孔，点上高光，刻画出眼睛，给头发添加线条。

4 给头部添加阴影，阴影要在头发下垂的部分添加，头发遮挡下的脸部也要添加，颈部下也要添加。

5.2.6 实战——焦虑表情画法

焦虑的表情可以用皱眉、双目向一个方向凝视、嘴唇紧闭来表现。





1 用简单的线条勾勒出人物侧面的头部轮廓，在脸部绘制十字基准线，确定五官的大概位置。

2 根据头部轮廓绘制出紧皱着的眉头和凝视的眼睛，绘制出小巧的鼻子和紧闭的嘴唇线，绘制出头发。





3 加深上眼睑和瞳孔，在瞳孔下方留出灰色和反光，在左上方添加高光，刻画出眼睛。

4 添加阴影。注意阴影主要是在头发的下垂部分添加，头发遮挡下的脸部和颈部也要添加。



5.3　Q版人物表情神态画法

在Q版漫画中，人物内心世界的喜怒哀乐等思想感情的表达都是通过面部表情或者行动姿态来表现的，本节主要介绍绘制Q版人物表情的技法。

5.3.1　实战——开心的人物表情画法

在绘制开心的人物表情时，要注意人物嘴巴的形状是张开的，眼睛笑得像月牙一样。

绘制草图



1 用线条勾勒出一个Q版开心美少年的线稿。其头部占整个人物身高的三分之一。



2 根据线稿将人物的身体勾勒出来。因为是Q版人物，所以四肢比较简化。



3 给人物绘制出一个大概的外形样式，确定人物的发型和衣着。



4 继续刻画人物的头发，使头发丰富起来，继续绘制衣服，使衣服精致起来。

整理画面





5 在草图的基础上将人物的头发绘制出来，绘制时线条要流畅，整个头部趋于圆形。

6 给头发绘制阴影，使头发的立体感和画面感增强。注意头发在脸上投下的阴影也要绘制出来。





7 绘制出人物的下半身，给人物添加一件小礼服、一双圆头鞋，可使人物形象显得比较夸张。

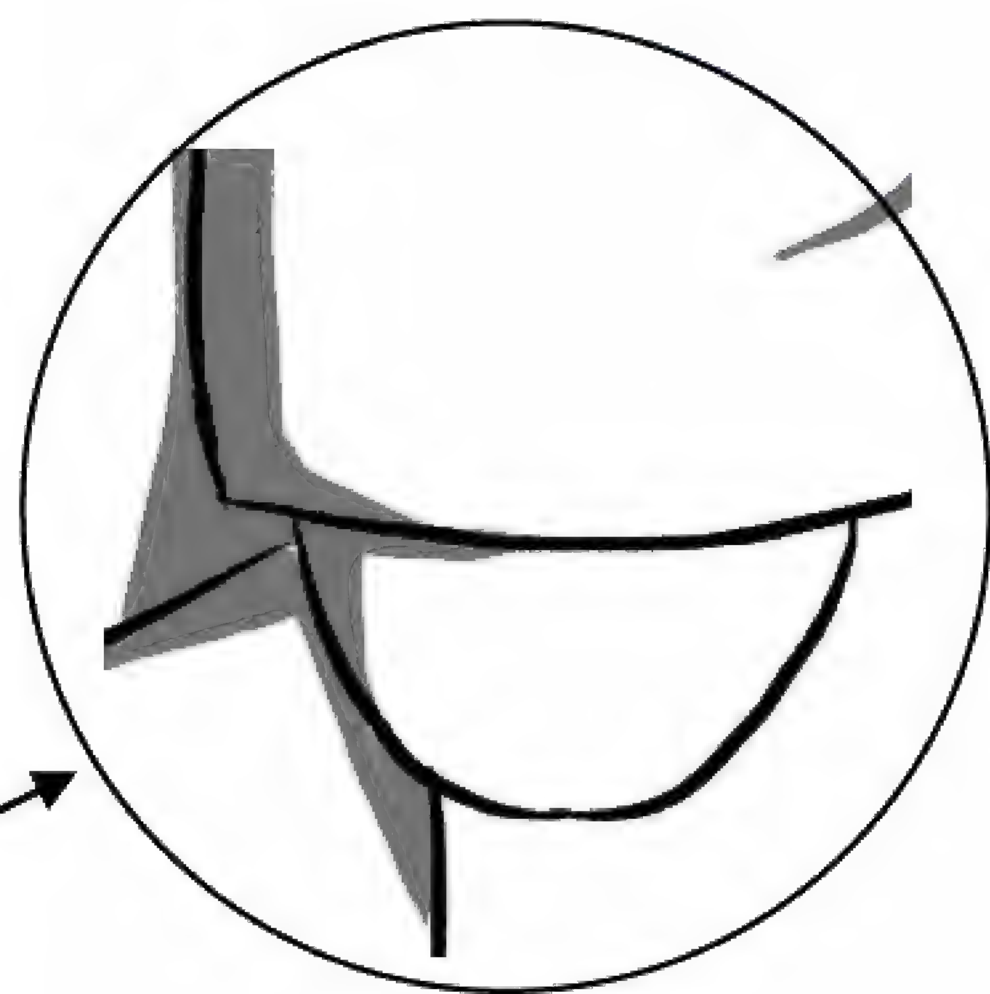
8 根据线稿来绘制阴影，注意阴影在人物每个部位的表现，这样才会增强人物的立体感。

9 擦去多余的线条，一个开心的Q版美少年的最终效果图完成了。开心的Q版美少年是非常可爱的，一头飘逸的中长发，穿着小礼服，使人物看起来更加可爱。





阴影在人物头发中的表现是很重要的，因为光源是从右上角照射过来的，所以头发的内部是布满阴影的。



Q版人物的身体并不用那么细致地刻画，只要大概地表现出来即可。

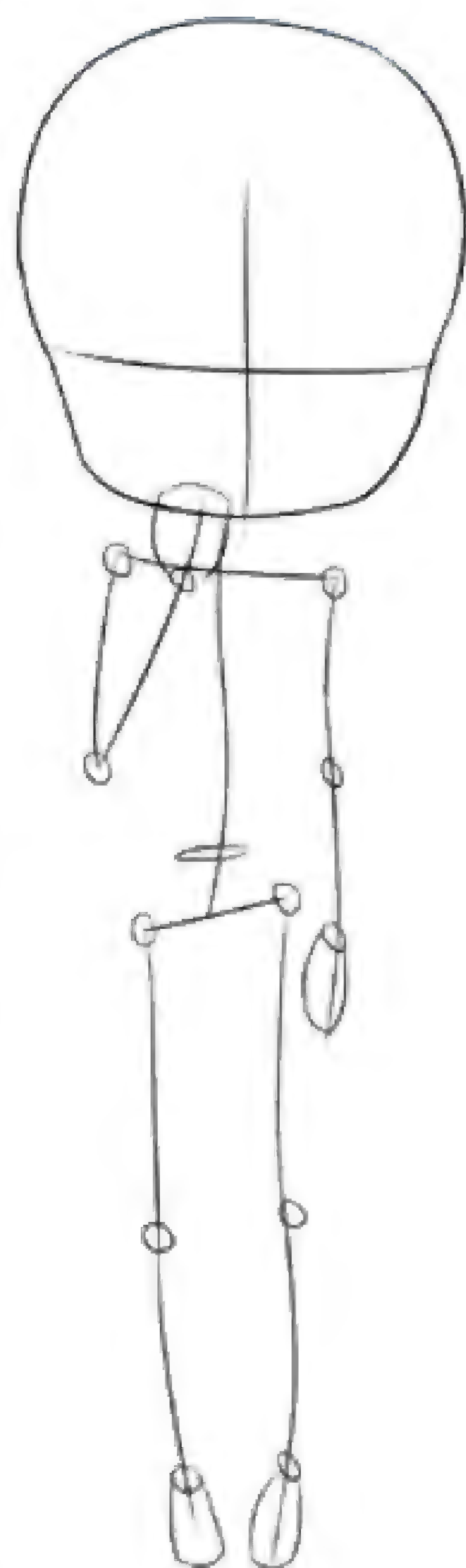
5.3.2 实战——哭泣的人物表情画法

绘制哭泣的Q版人物时，可通过绘制人物的动作使人物看起来楚楚可怜。

绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物大致的动态：一只手下垂，一只手捂着嘴巴。



2 简单地绘制出人物的关节，找准透视关系，确定人物的动态。



3 确定人物的动态位置，依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构，勾勒出手指与脚趾。



4 利用十字基准线找准人物的五官，大致将其勾勒出来，绘制出人物的衣服轮廓。



整理画面



5 在上一步的基础上，继续绘制人物的神态，加深眼睛的显示效果，使人物看上去更加生动。



6 刻画身体。人物的衣服比较简单，绘制时褶皱不用添加太多，给衣服添加几笔图案线，丰富画面的层次。



7 给人物的头发和衣服添加一层阴影，这样可以更加突出人物的立体感。

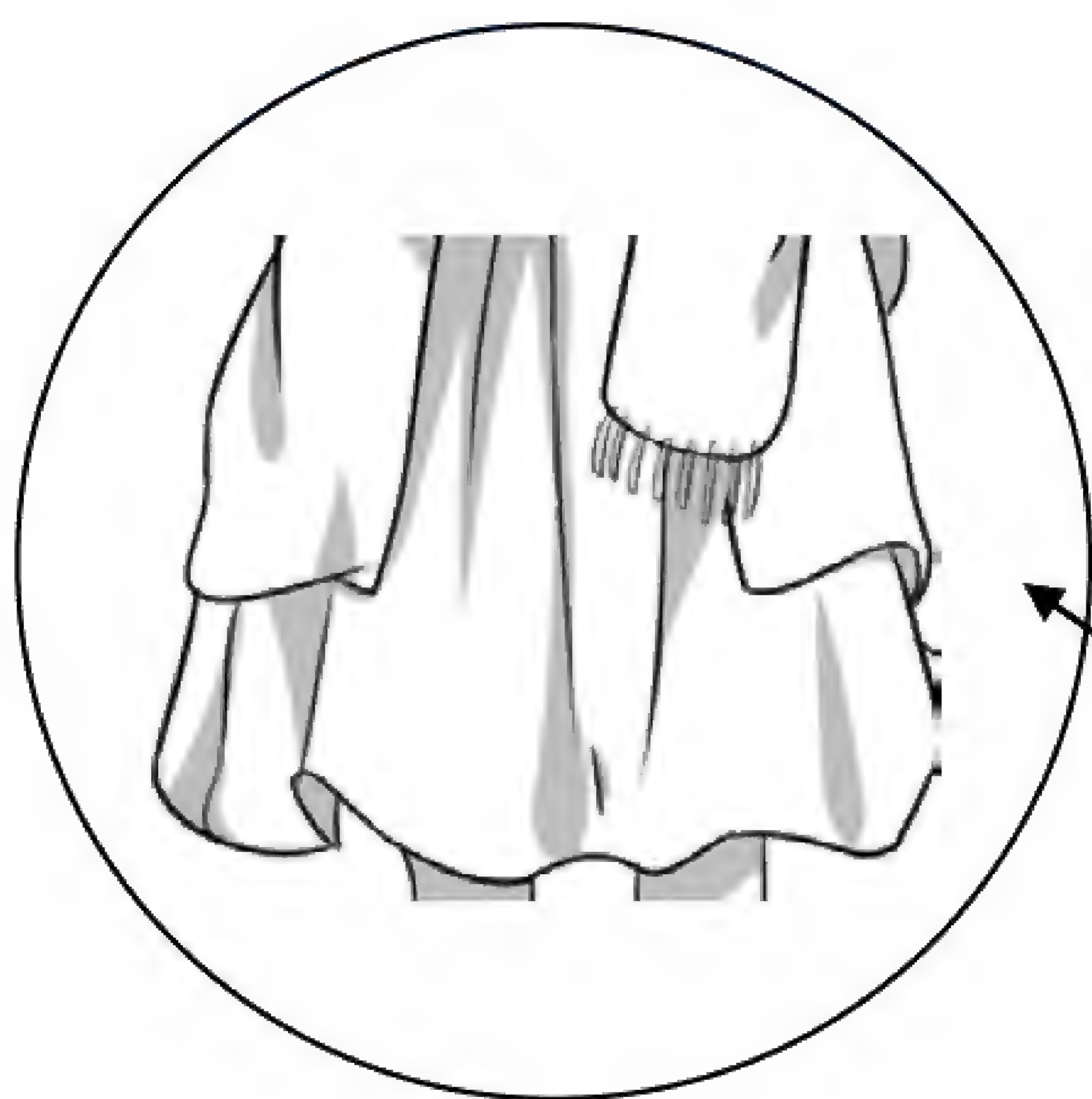


8 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，使整个画面保持整洁、干净。

9 整理画面，最终效果图完成。一个站着哭泣的小女孩，表情特别伤心，哭泣得让人心疼。绘制阴影，让人物看上去更加真实。



绘制哭泣的人物时，注意八字形眉毛，且紧拧在一起，表示人物的心情非常不好。



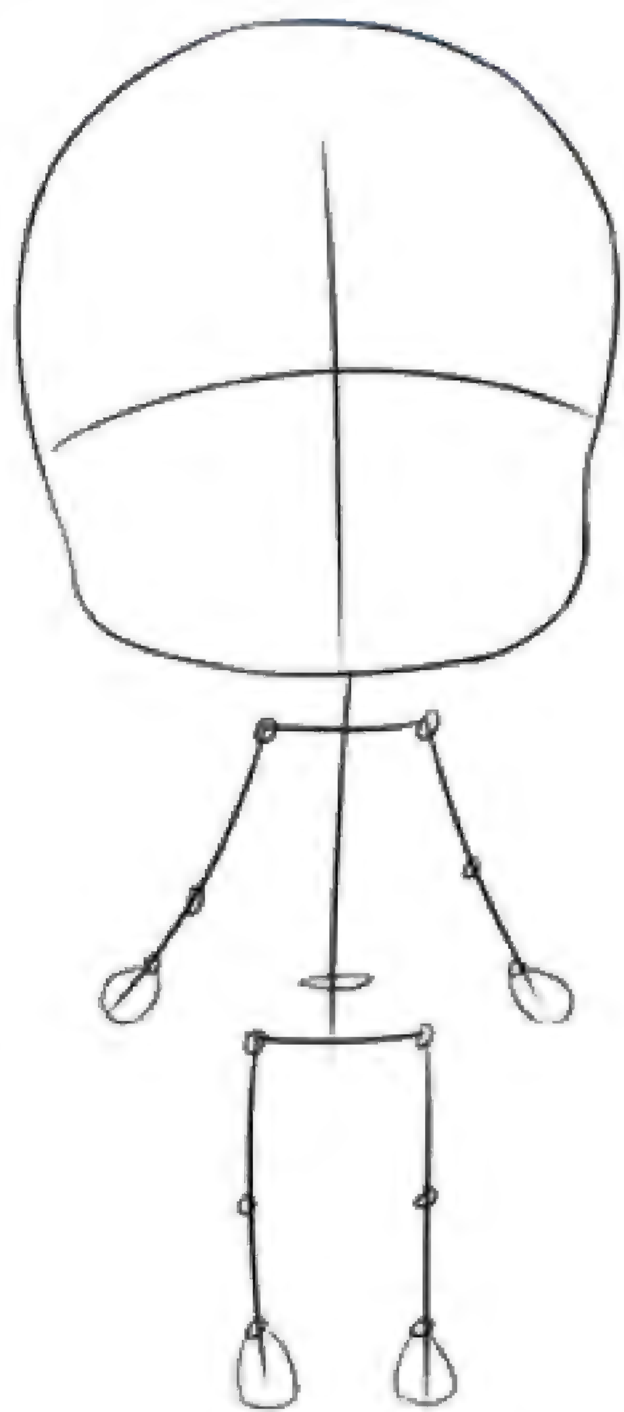
裙子的褶皱不多，加上阴影，显得既简洁又有层次感。



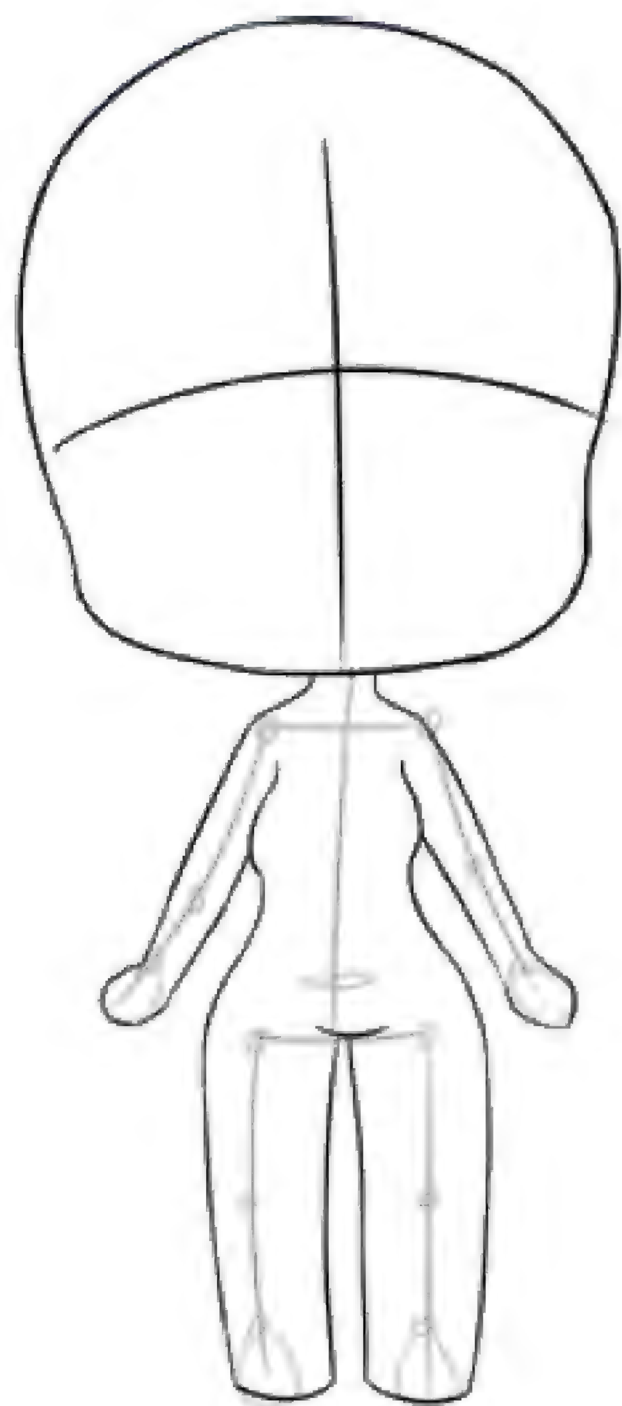
5.3.3　实战——惊讶的人物表情画法

绘制人物惊讶的表情时，一般人物的眼睛都睁得大大的，配合着嘴巴张开的动作。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的身体姿势。绘制出人物的关节，找准透视关系，确定人物的动态。



2 绘制出人物的外形轮廓，注意人体结构，简单地勾勒出Q版人物的手与脚。



3 绘制人物的五官大体位置和头发。本实战中要求绘制简洁的长发，因此要注意发尾线条的流畅性。



4 绘制人物的身体和衣服，用流畅的线条绘制出大腿和脚的外形。

整理画面





5 绘制人物的眼睛，注意两只眼睛要充满好奇，瞳孔的颜色不能全绘制成黑色，要有虚实的变化。

6 给头发添加一层阴影，通过明暗的对比，使每一缕头发都要有立体感。注意阴影要根据头发生长的方向进行绘制。





7 给人物的衣服和腿部添加一层阴影，这样可以使衣服的褶皱效果更加明显，突出人物的立体感。

8 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，让整个画面保持整洁、干净。



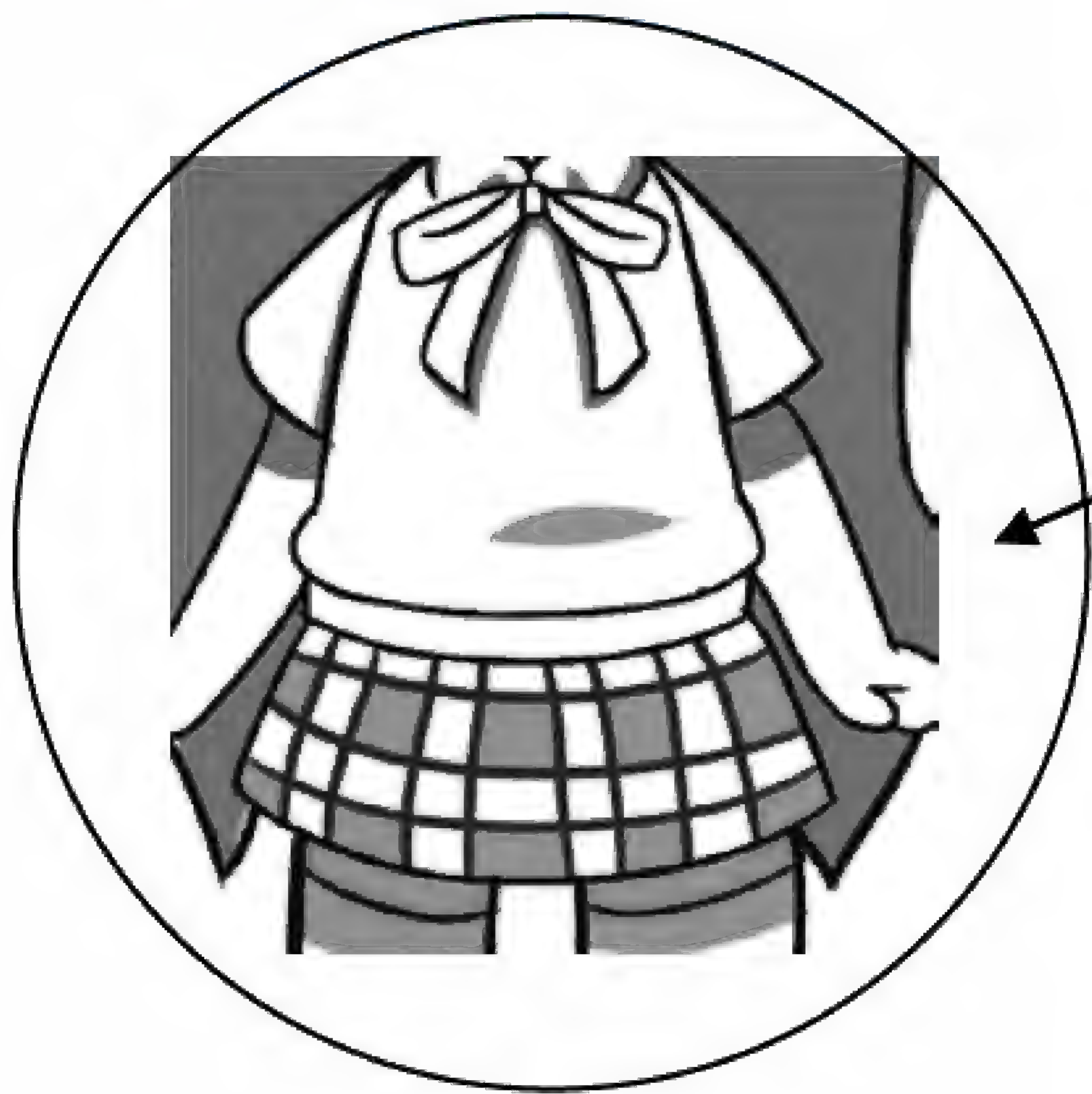


9 整理画面，最终效果图完成。一双眼睛睁得很大，充满惊讶的小女孩好像发现了什么新奇的事物，嘴巴张得很大。

眼睛斜着向上看，小嘴张开，表示对某种事物非常好奇。



注意衣服的褶皱效果，绘制衣服的细节时，要注意线条的穿插和透视关系。



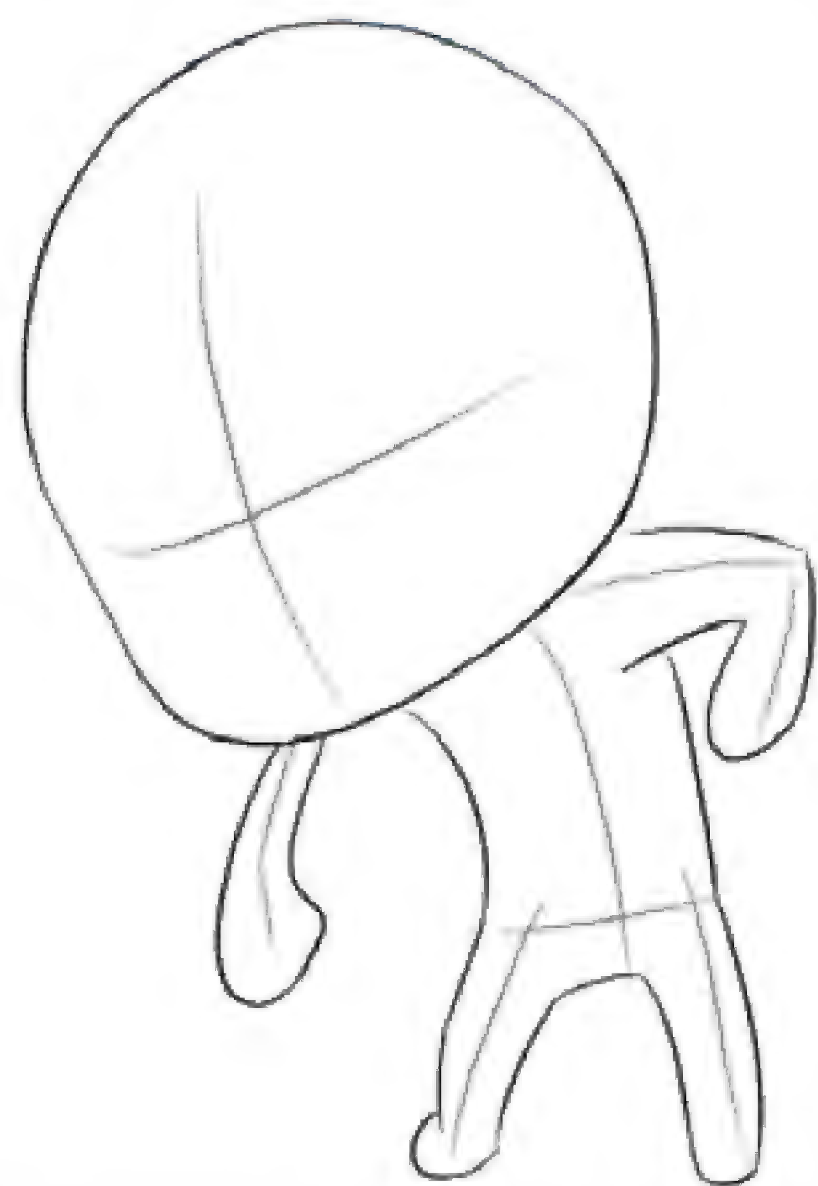
5.4 Q版人物情绪动作画法

在Q版漫画中，人物的情绪不仅仅体现在面部表情上，还可以通过人物的四肢动作、姿态来表现。本节主要介绍绘制Q版人物表情的动作技法。

5.4.1 实战——愤怒的人物动作画法

人物的动作会根据人物的情绪做出相应的变化，下面来看看愤怒的少年是如何绘制的。

绘制草图



1 通过简单的线条勾勒出人物发怒时的动作，头部垂下，身体做出幅度较大的动作。



2 根据身体的动作，绘制出人物的外形样式，一头中长的直发，身着简单的休闲服装。



3 根据前面的草图将人物的头发和衣服详细地描绘出来。



4 继续将人物外形轮廓进一步勾勒出来，以便后续的绘制。



整理画面





5 在草图的基础上将人物的头部绘制出来，头发长而有层次，注意五官的绘制，人物愤怒时会咬牙切齿。



6 给人物添加阴影，注意阴影的位置要根据光源的照射方向进行绘制。







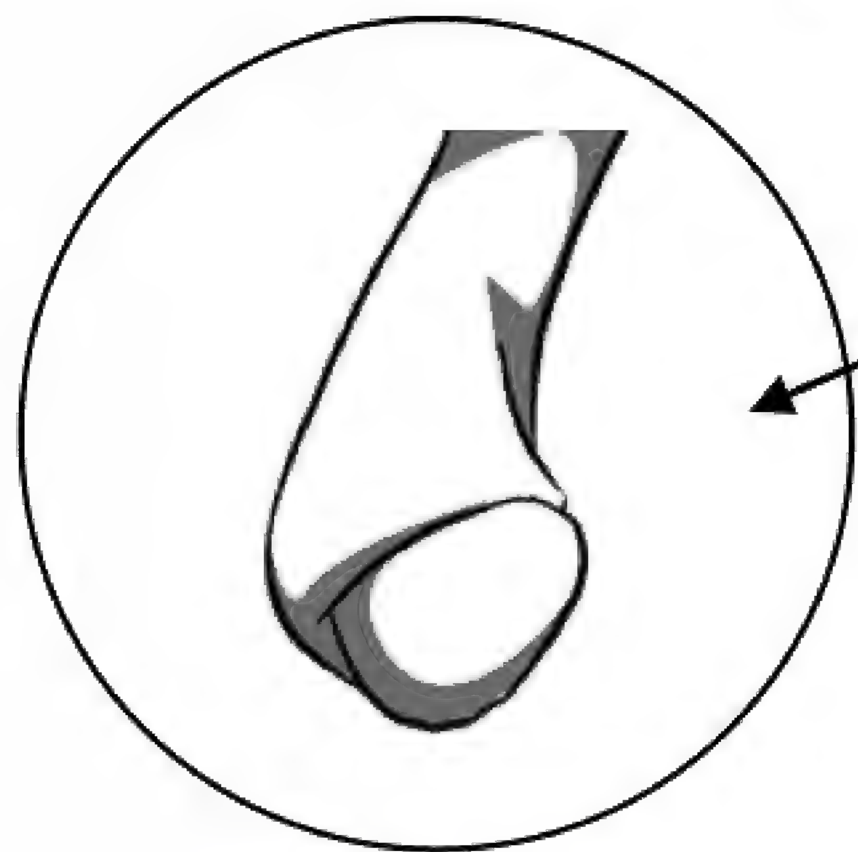
7 将人物的身体绘制出来，因为是2头身的Q版人物，因此四肢可简化地绘制出来，衣服以最直观的褶皱效果来表现。

8 添加阴影，使人物的立体感增强，注意阴影要根据人物的形态变化来绘制。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。Q版美少年愤怒时的动作表现得很激烈，四肢撒开，手握拳头，有时候会使用更加夸张的绘制方法来表现人物的情绪。



眉毛倒竖，眼睛瞪大，咬牙切齿，这是漫画人物中愤怒时最典型的表情。



简化了的手臂，要注意表现出手臂弯曲向前的动作。

5.4.2　实战——忧伤的人物动作画法

人物在忧伤的时候，情绪会非常低落，眉毛通常呈八字形，显得异常难过。

绘制草图





1 通过简单的线条，将人物的身体勾勒出来，以确定人物的形态和位置。

2 利用线条将人物的外形轮廓绘制出来，以方便后面的绘制。





3 继续绘制人物的外形，给头发添加线条使头发丰富起来，给人物的右手添加一支毛笔，使画面生动起来。

4 进一步刻画出人物的草图轮廓，完善人物的细节部分，使人物清晰起来，以便后续的绘制。

整理画面



5 整理画面，绘制出人物的头部，人物无辜忧伤的眼神要透出可怜的模样。眼睛是主体，为了能使人物看起来更可爱，完全可以忽略鼻子和嘴巴，只突出人物肉嘟嘟的脸蛋。

6 给人物添加阴影，使人物的立体感和画面感更加强烈，为脸颊添加两抹红晕，使人物更加可爱。



7 将人物的毛笔和身体绘制出来，人物的四肢和衣服简单地表现出来即可，但跪坐的动作要表现得正确。

8 给人物添加阴影，注意身体的阴影要与头部的阴影一致，阴影的表现位置要正确。



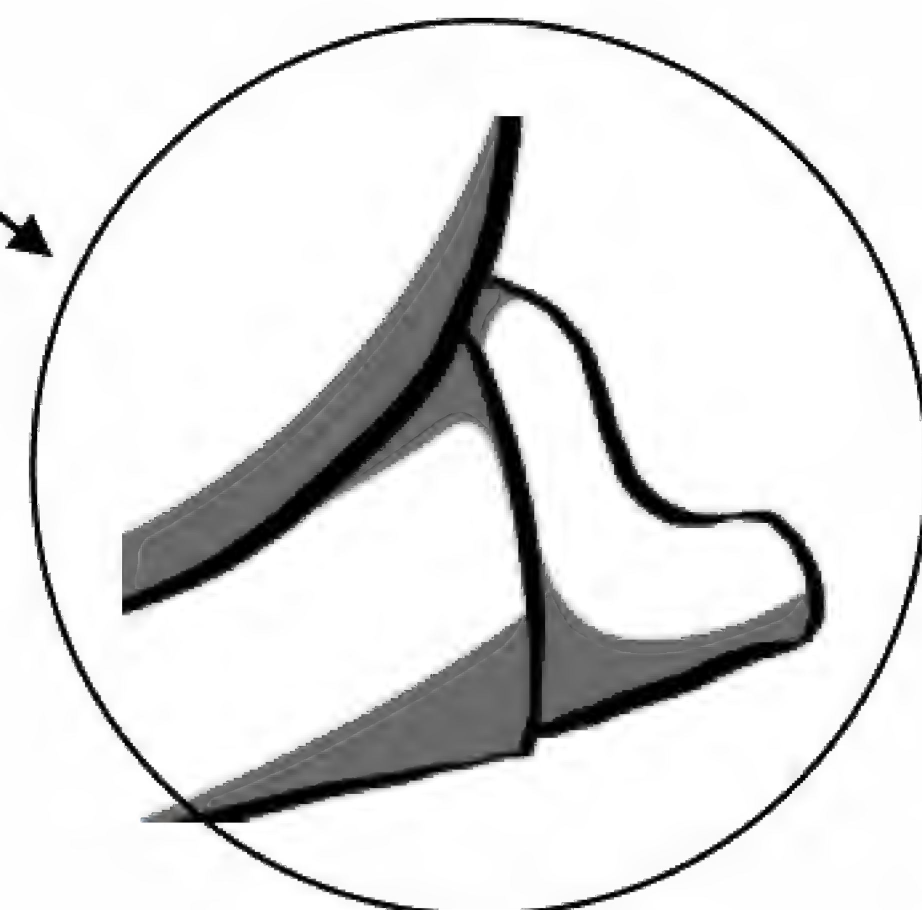


9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个跪坐的忧伤少年，睁着无辜又大大的眼睛，胖嘟嘟的脸蛋使少年看起来更加可爱。



眼睛是Q版人物的主要部分，大大的眼睛里面高光要一致，眉毛呈八字形，显得很忧伤。



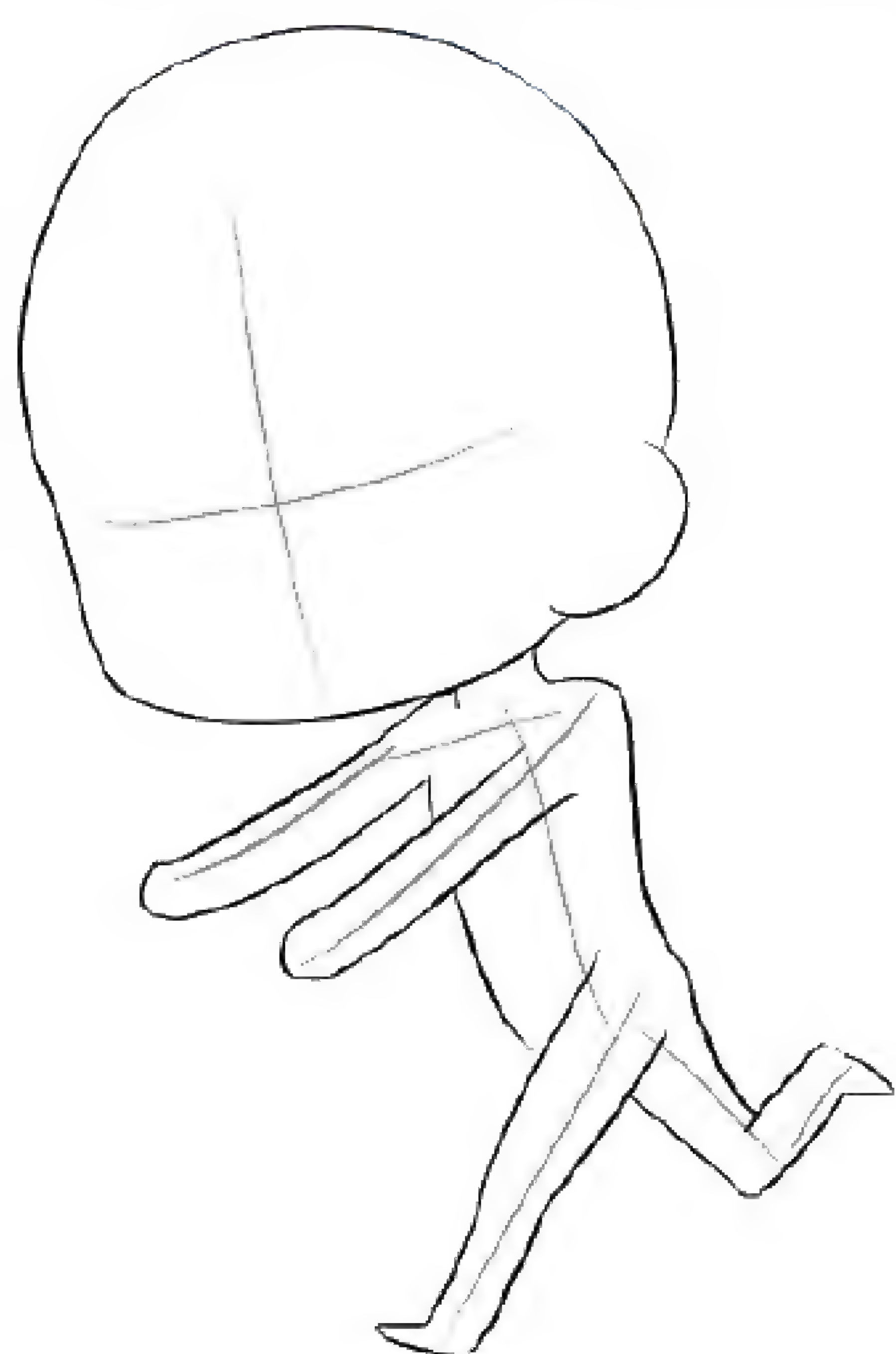


人物跪坐时，脚背拉直的基本形态要表现出来。

5.4.3 实战——思索的人物动作画法

通常人物思索时会微微皱眉，接下来就来介绍一下绘制Q版人物思索时动作的画法。

绘制草图





1 通过简单的线条勾勒出人物的姿势，整个人物略向前倾。

2 简单地勾勒出人物的外形样式，一头清爽的短发，身披一件外套。



3 在上一步的草图上继续细化人物的外形轮廓，使人物完善起来。





4 进一步绘制出人物的轮廓线，使人物的轮廓更加清楚，以便后续的绘制。



整理画面



5 整理画面，在草图的基础上绘制出人物的头发和五官，注意眉毛的走向，注意每缕头发的形态都要不一样。



6 绘制阴影，注意每缕头发的阴影都要绘制到位，且阴影的形态要根据头发的形态变化来绘制。







7 将人物的身体绘制出来，注意线条要流畅且有粗细变化，这样绘制出来的人物才会更加生动。



8 给人物添加阴影，使人物的立体感和画面感增强，注意阴影可根据人物衣服的褶皱来绘制。





9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个一边跑步一边思索的少年。

头发上的阴影要根据头发的形态和层次来绘制，这样绘制出来的头发立体感更加强烈。

Q版人物的四肢虽然简化了，但要表现出人物的动作就要将人物最基本的腿部关节绘制出来。

第6章

身体造型的多种绘制技法

本章主要介绍Q版人物身体造型的设计，主要内容有了解人物的身体结构、人体各部位的绘制方法，及掌握不同年龄Q版人物的表现方式，如幼儿阶段的人物，大大的眼睛充满着对新事物的好奇；少年阶段的人物已经到了上小学的年纪，所以在动作表情上也丰富了许多；而老年人的面部充满皱纹，有明显的眼袋。希望读者熟练掌握本章内容，学以致用。





6.1 Q版人物身体基础知识

绘制人物的身体主要表现在人体的动态结构上，只有先了解人体的结构和运动的动作，才能绘制出正确的Q版人物身体形态。

6.1.1 人体的骨骼

骨骼是一般漫画绘制人物时看不到的部分，但骨骼却决定了人物的身高和形态。Q版漫画人物的体态都是以现实人体的基本结构为基础的，在学习绘制人体前，首先要了解人体的基本骨骼构成。在人体结构中，人体的骨骼主要起支撑作用，由各种不同的形状组成，属于人体运动系统的一部分。

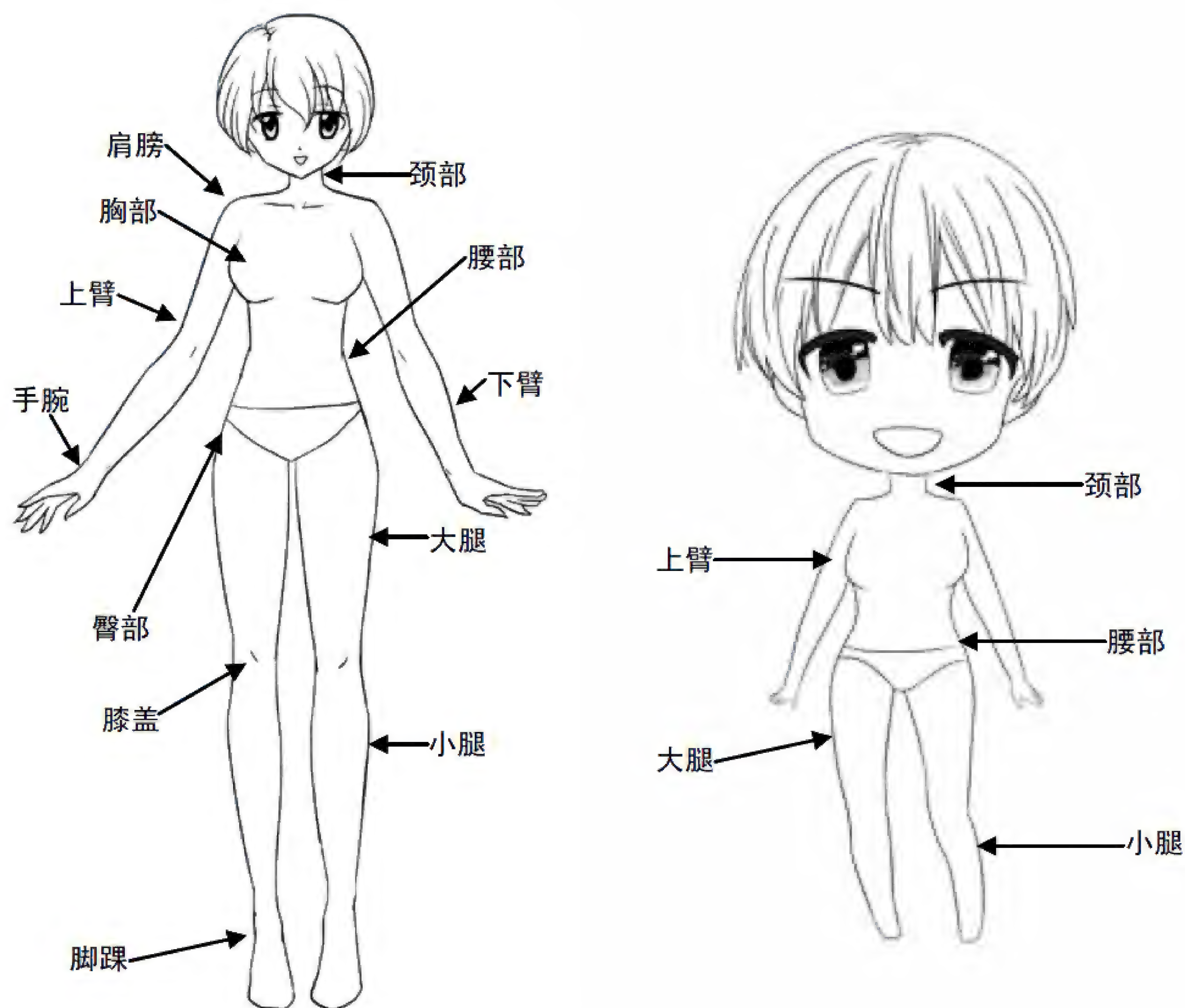
头骨
胸骨
锁骨
肱骨
肋骨
尺骨
椎骨
腕骨
髋骨
桡骨
尾骨
胯骨
股骨
指骨
髌骨
腓骨
胫骨
胫骨
趾骨

6.1.2　人体的肌肉

人体的肌肉是附在骨骼上的，肌肉与骨骼结合就构成了一个比较完整的人体形态。人体的肌肉形状决定了人体轮廓线条的外形，了解一下肌肉结构可以帮助我们更好更快地掌握人体的基本形态。

6.1.3 漫画人物和Q版人物身体简化对比

了解了人体的骨骼和肌肉之后，现在来了解动漫人物身体和Q版漫画人物身体的简化，动漫人物的身体做了很大的简化，而Q版人物在动漫人物的基础上进一步简化和夸张。



漫画人物身躯圆润修长，没有菱角，四肢均匀，肌肉表现少，胸部结构凸起明显，腰肢纤细，臀部丰满上翘，臀部宽度与肩宽相等。

Q版人物头大身体小，四肢简化，头部夸张，腰肢纤细，肩膀细小等。

6.2 身体各部位的绘制方法

除了Q版漫画人物的头部以外，人体就是绘制Q版漫画人物最重要的一部分了。人体不仅可以表现出不同的动态来丰富画面，还可以通过人体的动作表现出人物的年龄和性格。下面开始分析人体不同部位的绘制和表现方法。

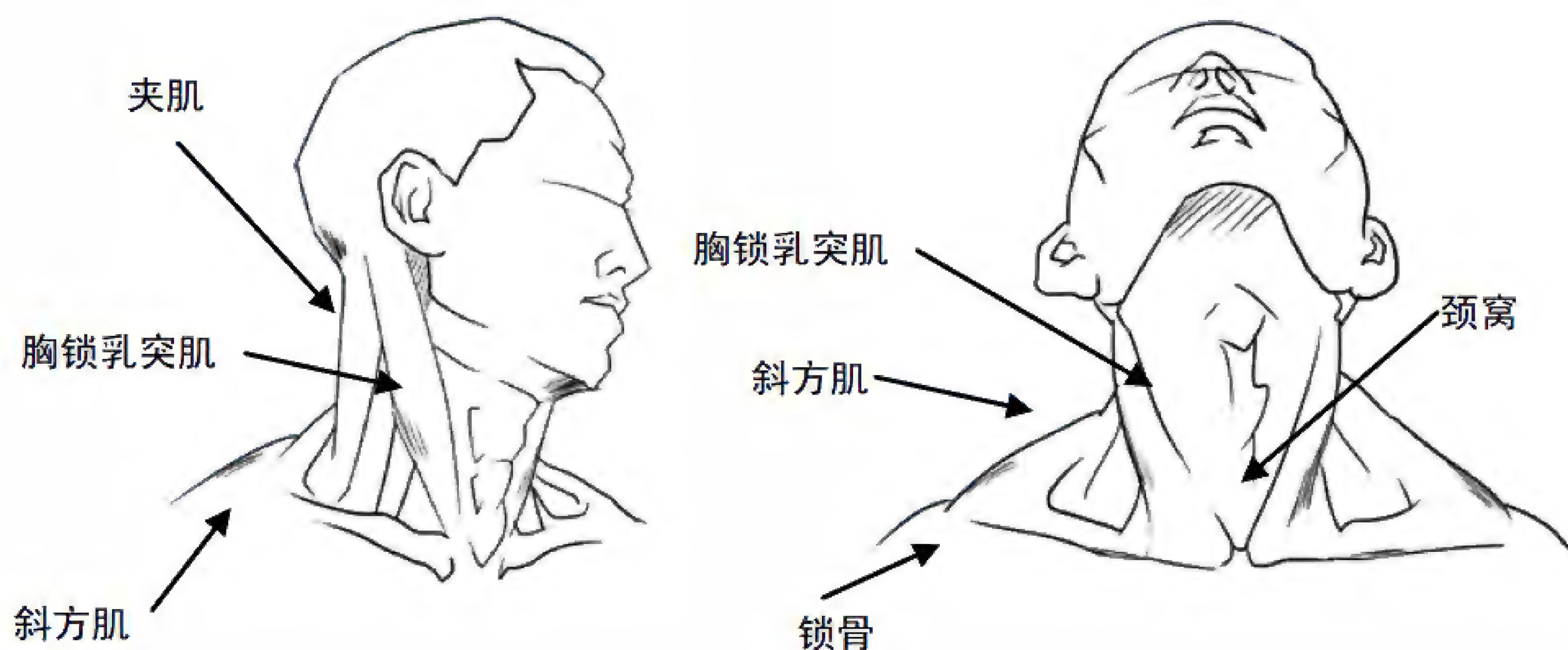


6.2.1　颈部的绘制方法

颈部是连接头部和身体最重要的部位，通过颈部的扭转可以表现出不同角度、不同方位的头部运动。下面来看看颈部的绘制方法。

颈部的结构

脖子的扭动是人体运动中的重要表现，了解脖子的运动对表现人物的表情和动作很有帮助，下例是脖子扭动的结构图。头部与颈部是连接身体的重要部位之一，在做不同动作的同时身体也在同步地做动作，如下图所示。



Q版脖子的运用

脖子扭动的时候，胸锁乳突肌和锁骨是表现最明显的部位，漫画中人物颈部的动作常以这两点进行表现。



正面，头部保持平衡，颈部肌肉放松，轮廓变化不大，胸锁乳突肌和锁骨也没有变化。



正面，头部微偏，颈部肌肉拉伸，形成弧度，胸锁乳突肌和锁骨也要跟随变化。



正面，头部向右边偏转，颈部可以看到的面积增大，右边颈部轮廓变长，胸锁乳突肌产生拉直跟随。





侧面，头部因畏惧向内缩，颈部轮廓变短，胸锁乳突肌和锁骨跟随变短弯曲。



正侧面，头部迎面偏转，胸锁乳突肌跟随，但只能看到一边，注意这个角度，头部不能画成正面。



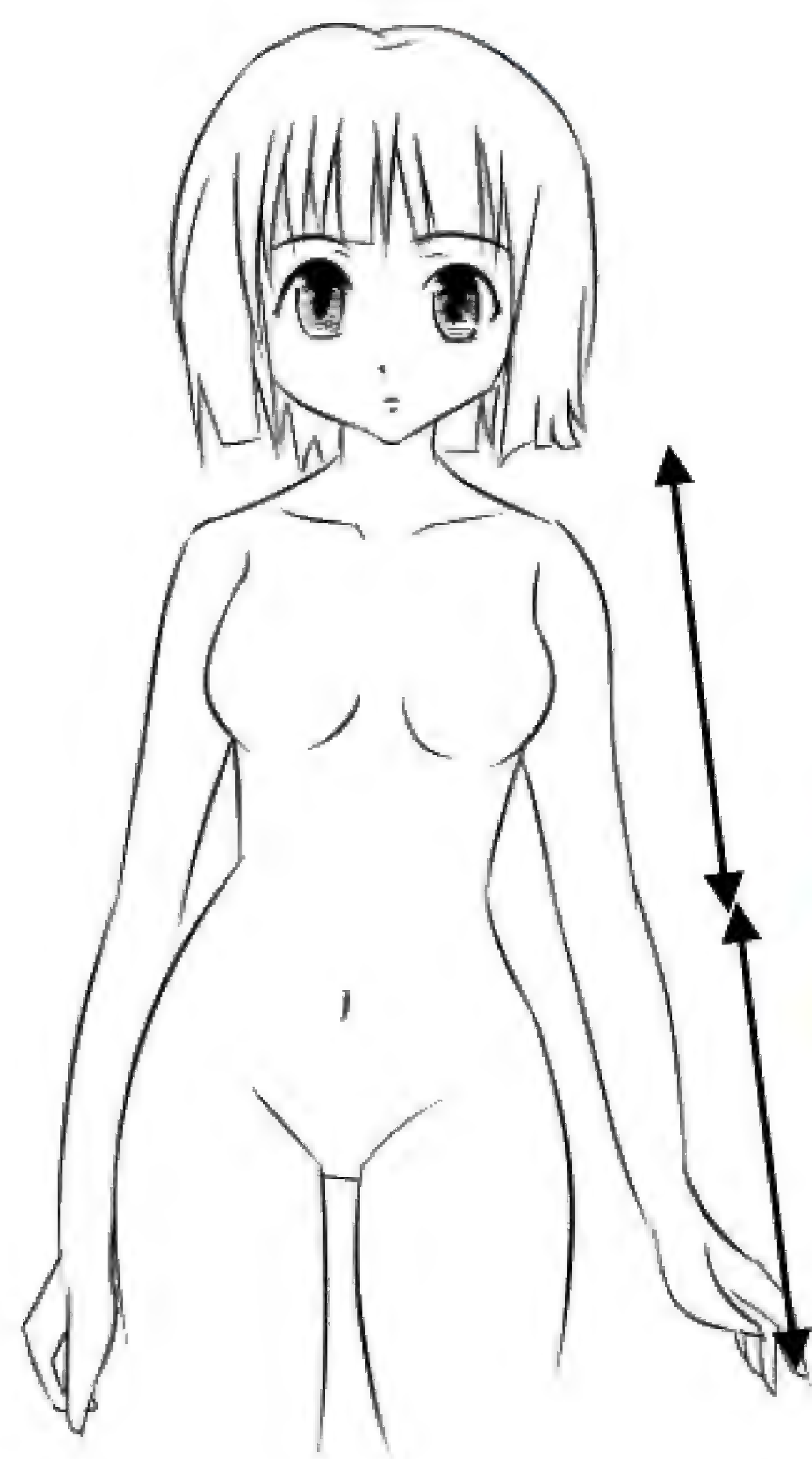
头部偏转仰望，颈部变化较大，此时胸锁乳突肌和颈部偏转方向的外轮廓连接在一起。

6.2.2 手部的绘制方法

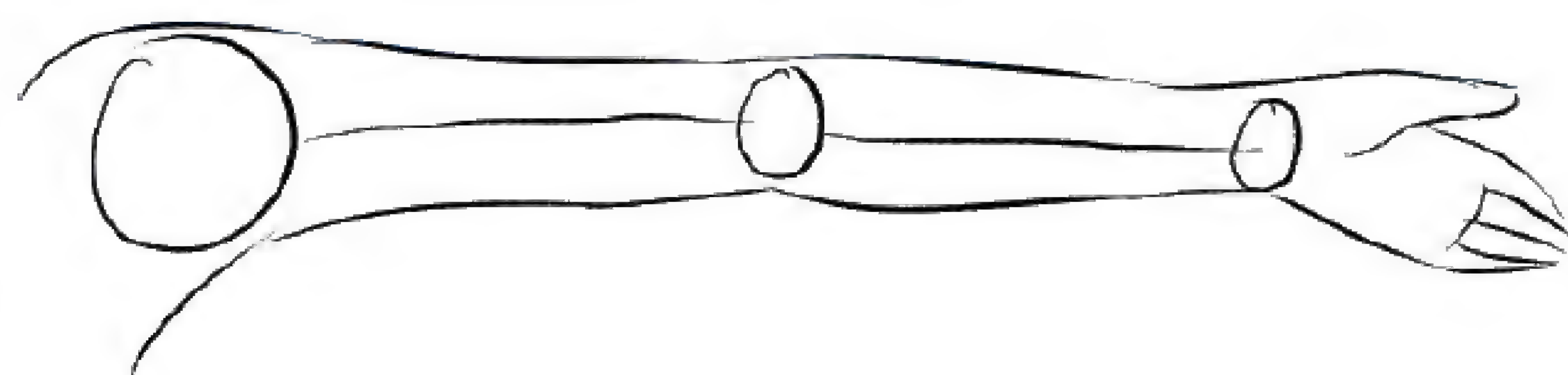
手臂和手是表现人物肢体语言最重要的一部分，同时，手也是人物上半身动作最多，幅度最大的部分，而且手部不仅仅动作复杂，更是体现Q版漫画人物风格的重要特点。

手的基本结构

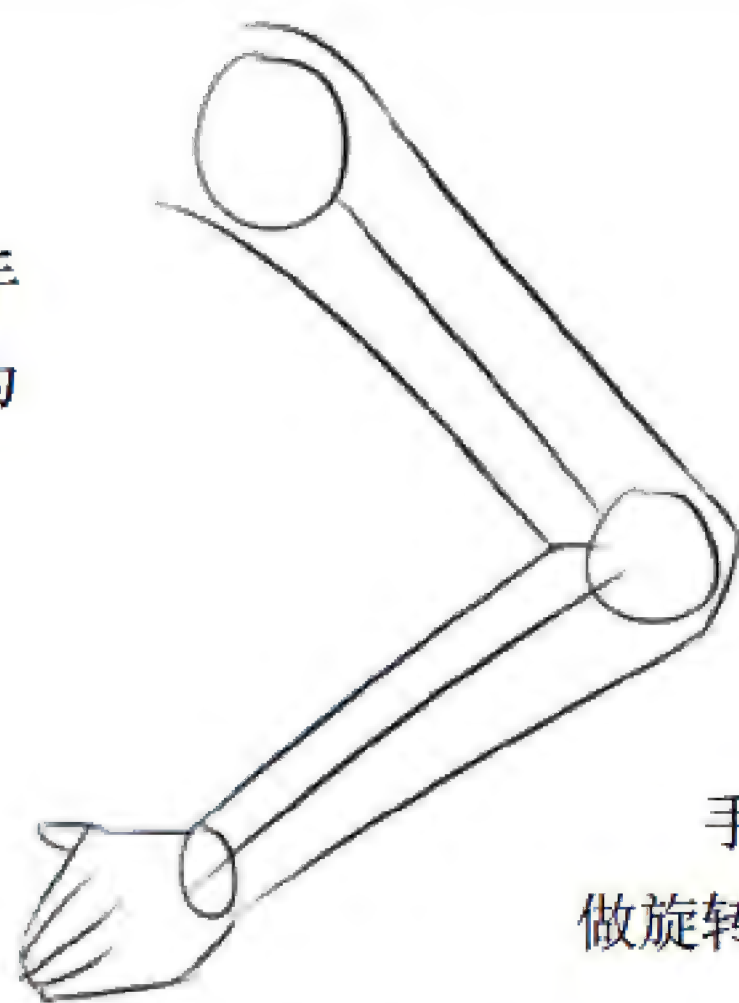
手由手腕、手掌和手指3部分组成，手指比手掌稍长。



手臂以手肘为中心分为两部分。



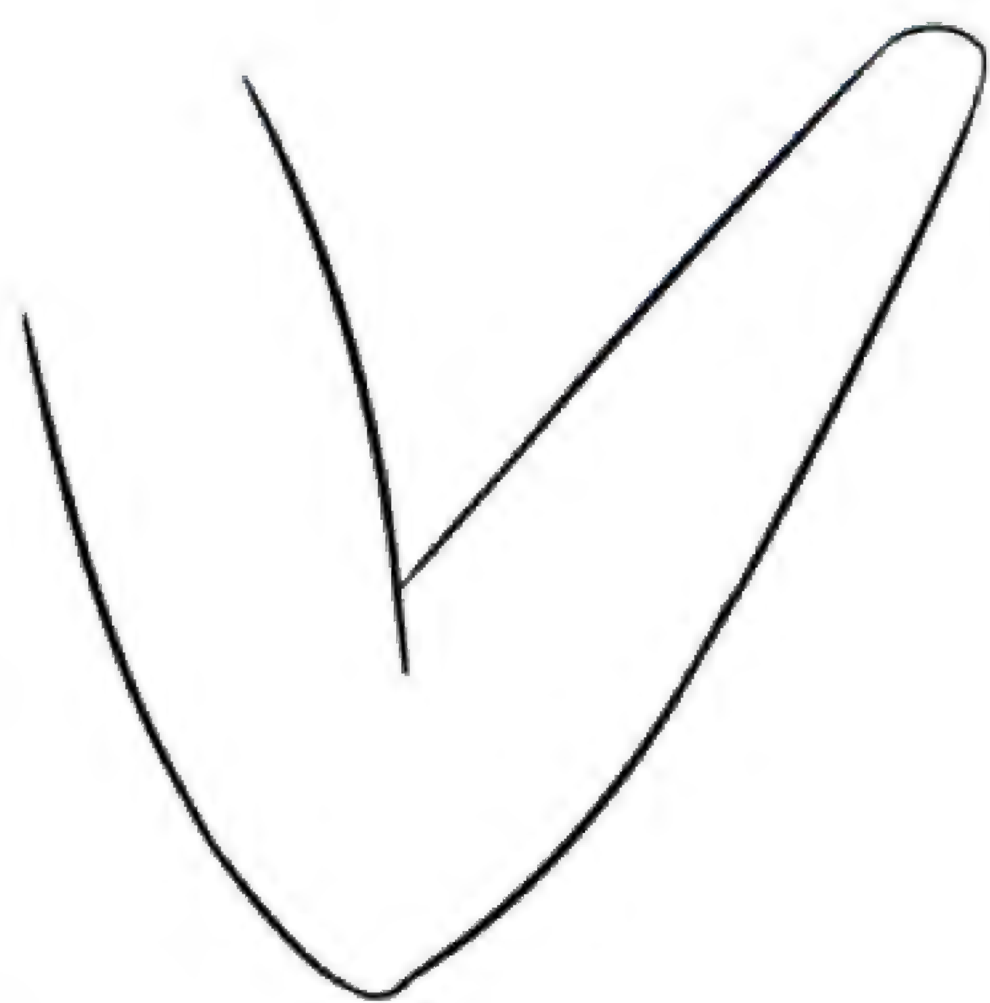
手臂由骨骼和肌肉组成，手臂关节部分的肌肉较少，形成凹陷，关节之间的肌肉较多，形成突起。



手臂弯曲时，以肘关节为中心做旋转的运动。

Q版手臂简化

绘制Q版人物的手臂时，主要是手臂的外轮廓线条要流畅，这样看上去会比较自然。

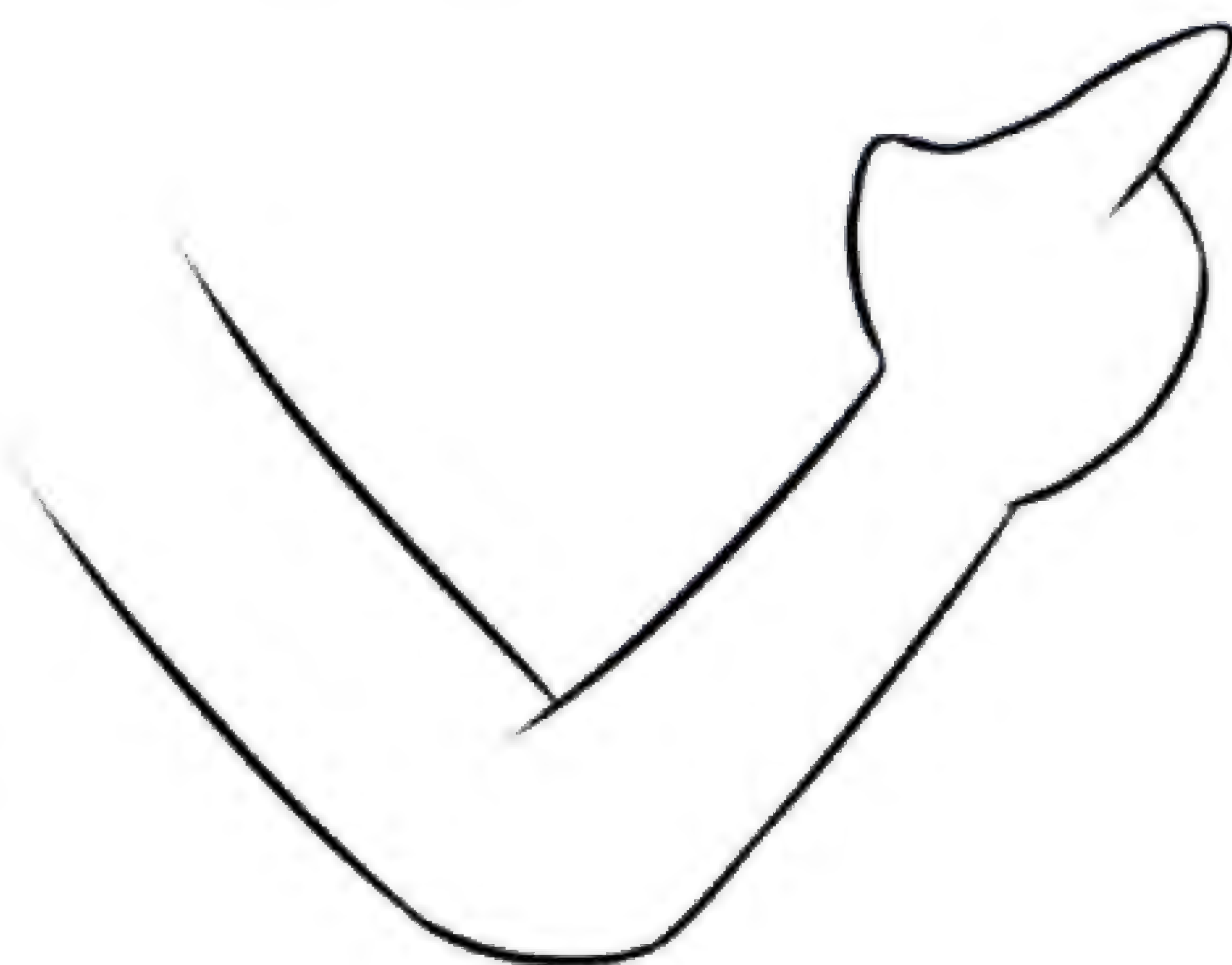




绘制3头身手臂时，手指表现不明显，手掌呈圆形，绘制时手臂外轮廓可用直线表示。

绘制2头身的Q版人物手臂时，无手掌表现，绘制手臂时用曲线勾画出来即可，不用绘制细节部分。

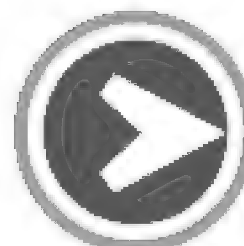




Q版漫画手部的运用

Q版漫画人物的手简单而小巧，显得圆润可爱。





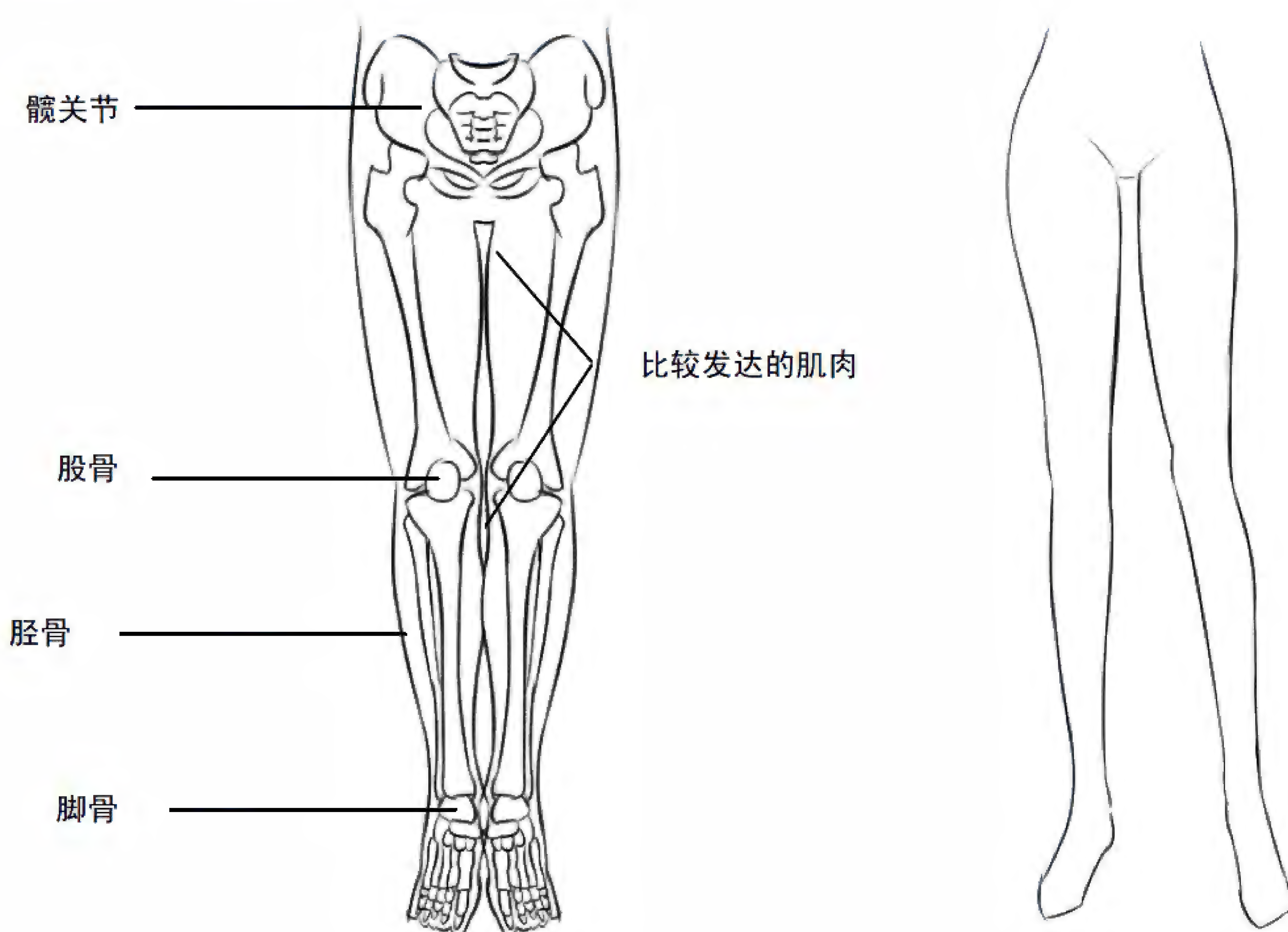


6.2.3 腿部的绘制方法

腿部是体现人物身姿的主要部分，一双修长的腿可以使整个人物看起来高大、苗条。特别是女性的腿部，一双小而短的腿可以让人看起小巧可爱，特别是Q版人物。

腿的基本结构

人的腿部由大腿、膝盖、小腿、脚4部分组成。大腿与小腿的长度比约为1：1，一双修长的腿部约占人物整个身体的一半。



Q版腿部简化

腿部是Q版漫画人物下半身的主要构成部分，绘制Q版人物的脚时，主要是脚的外轮廓要简洁。描绘出圆润小巧的腿是Q版漫画的重点。

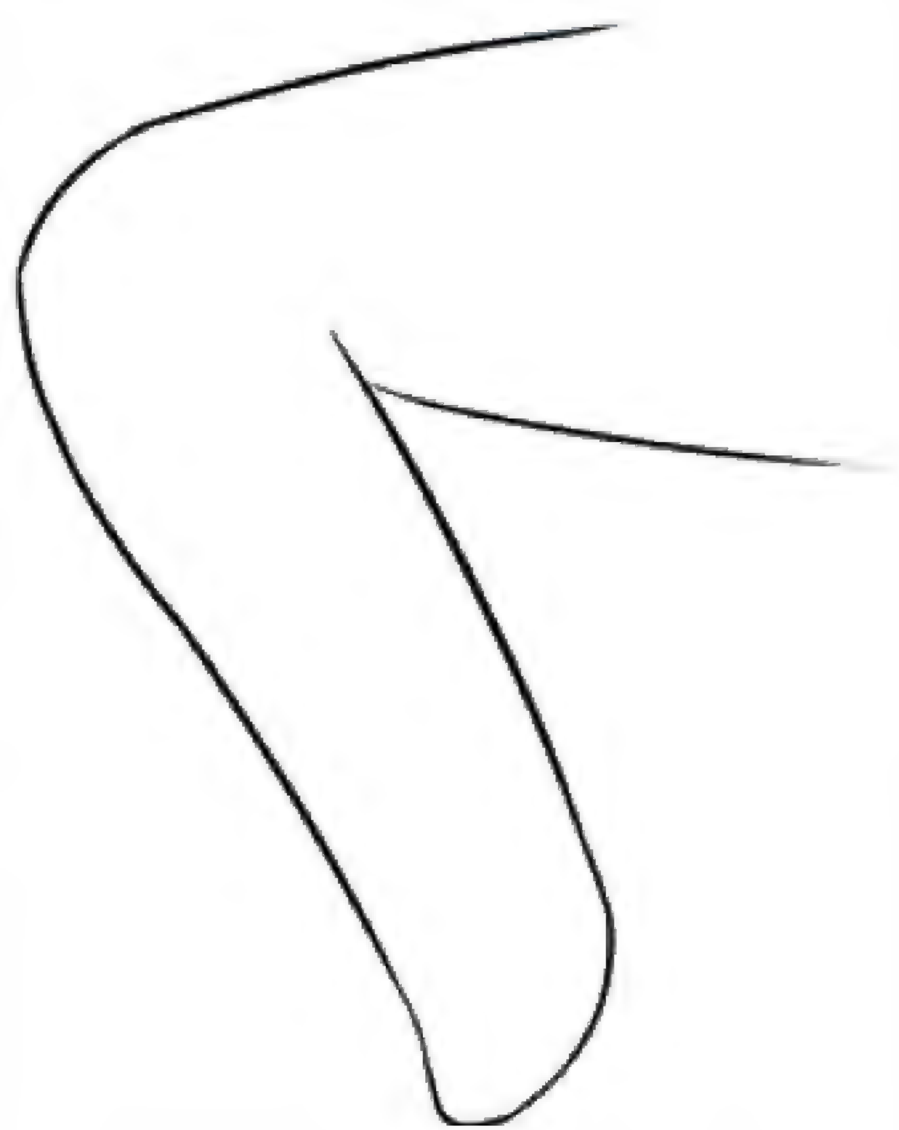




绘制4头身Q版人物的腿部时，小腿肚的细节减弱，绘制时脚趾变粗，显得更加圆滑。

绘制2头身的Q版人物腿部时，腿部的粗细减弱用直线来表示，2头身的Q版人物是无脚趾的。

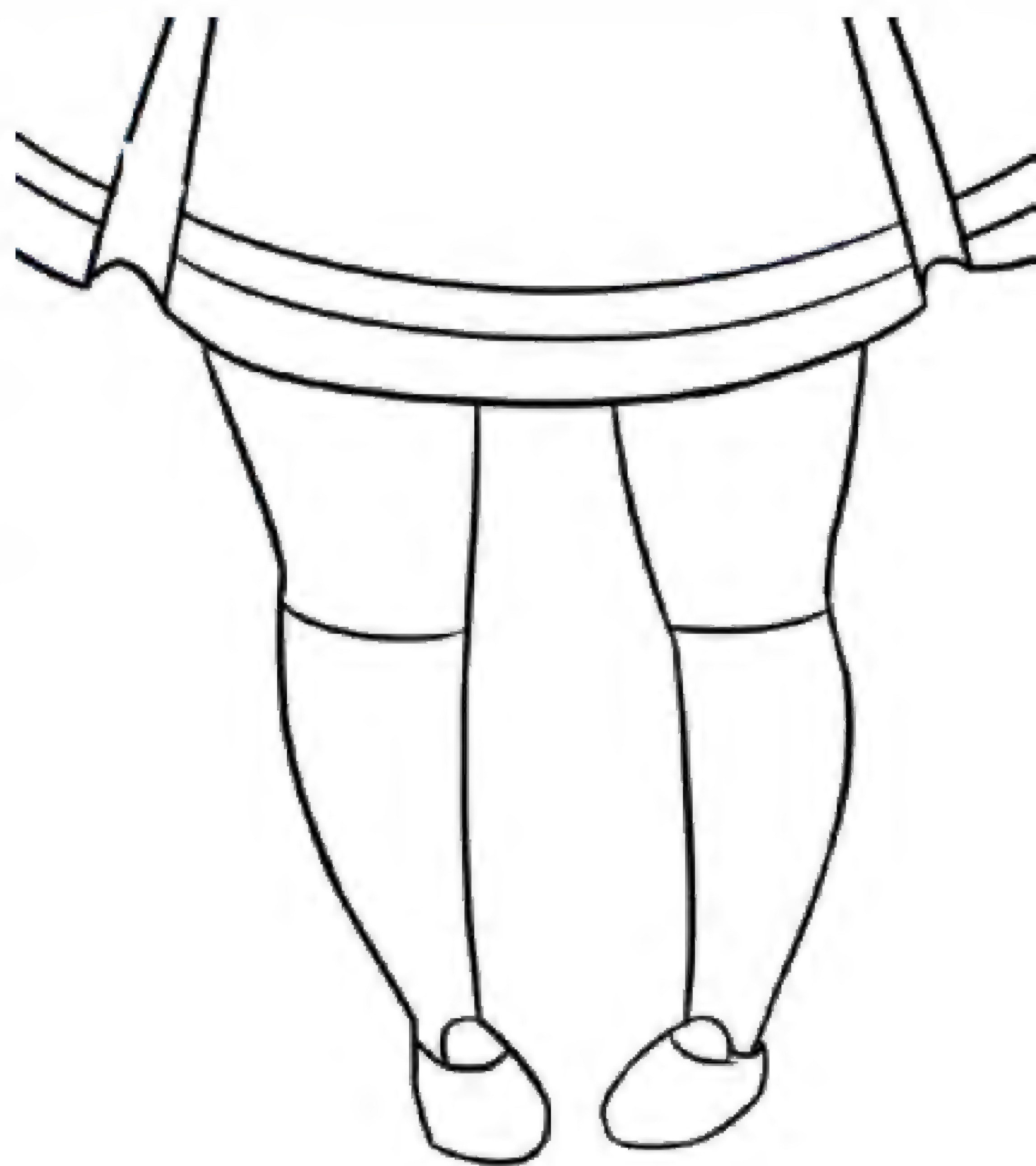


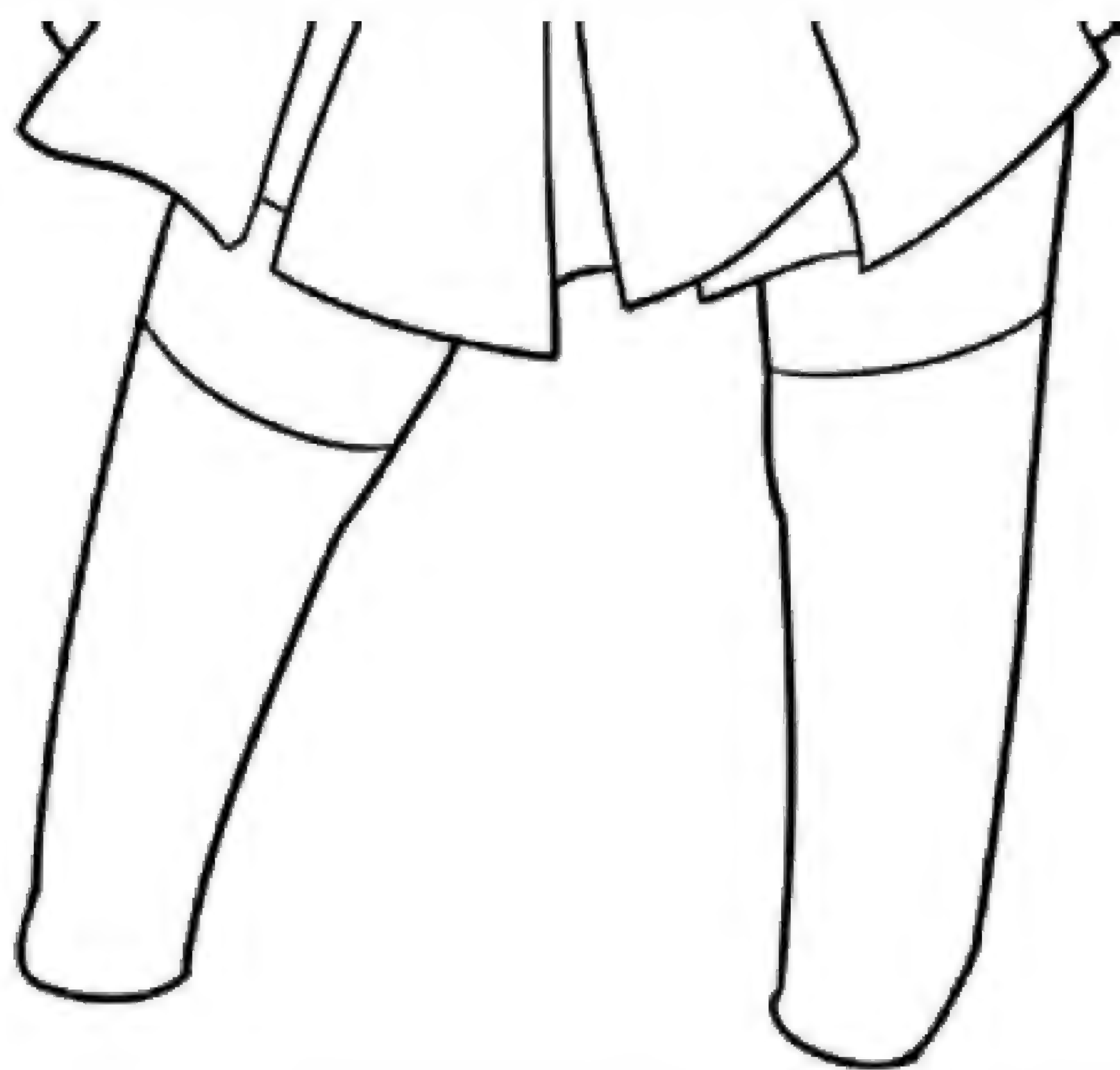


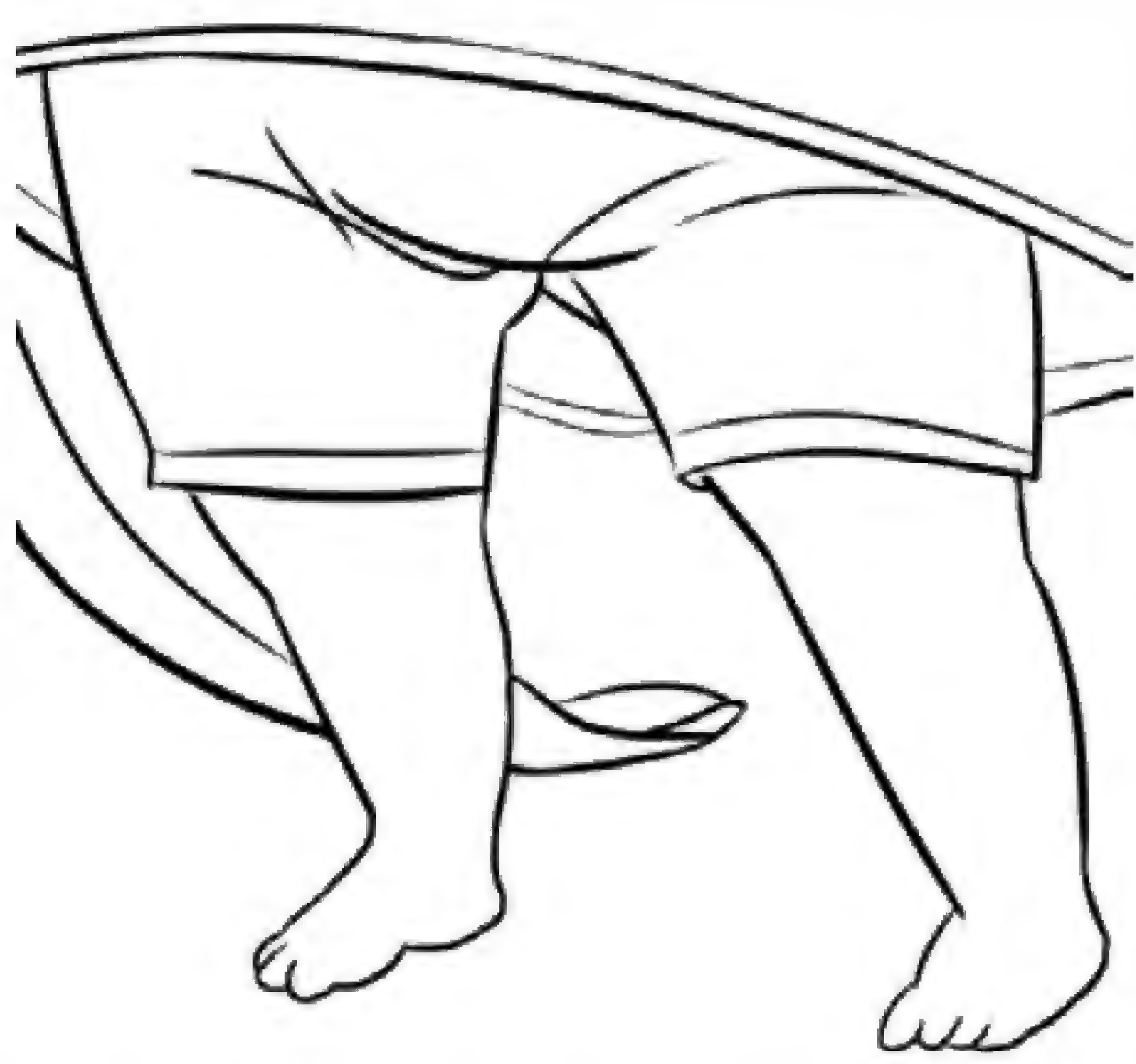
Q版漫画腿部的运用

要表现出Q版漫画人物腿部的细小和圆润，注意整体比例结构。





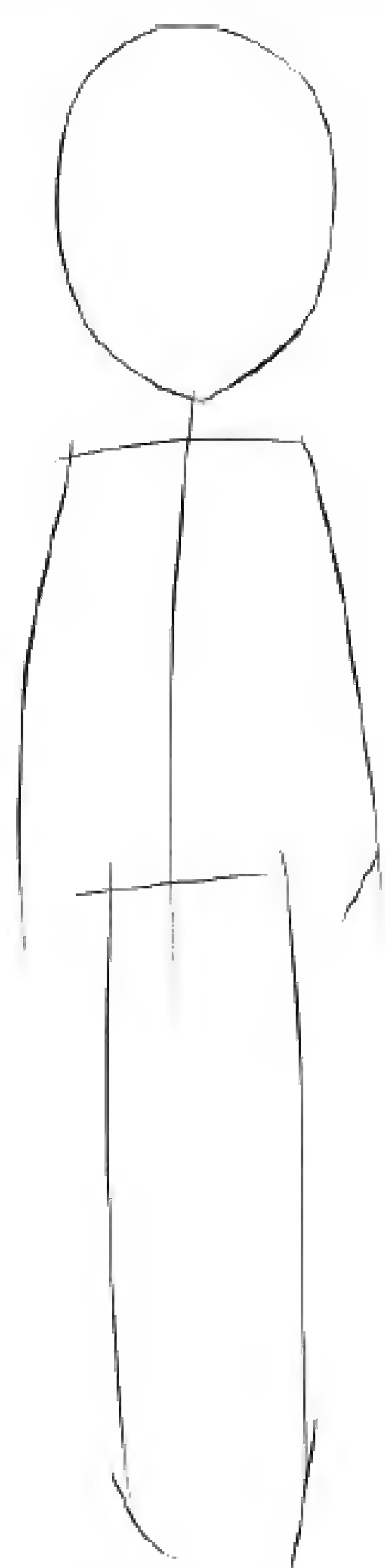




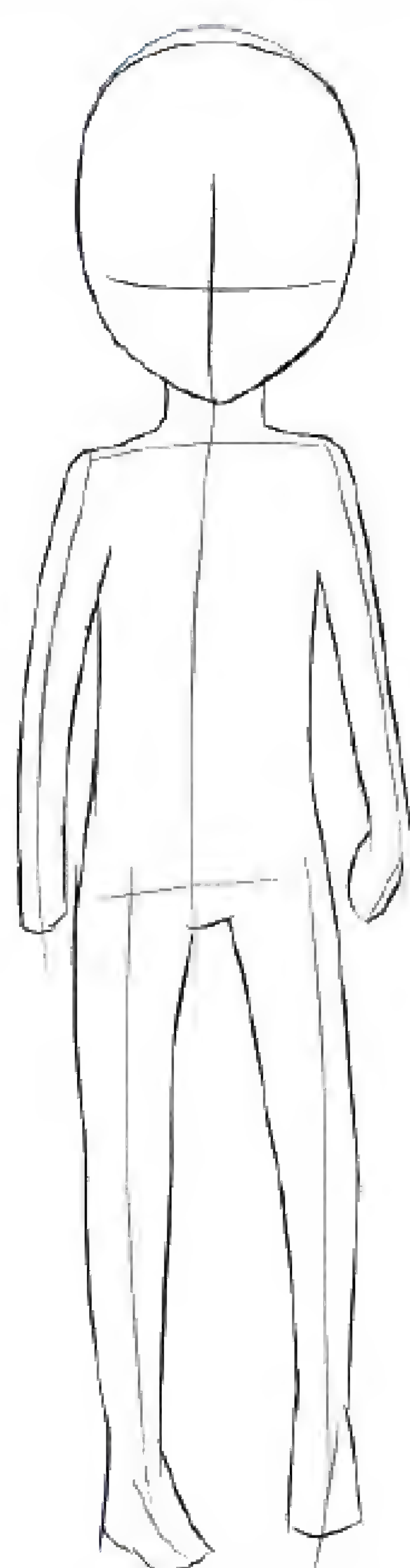
6.2.4 实战——瘦高体型的画法

绘制瘦高型Q版人物时，人物的结构线要比较明显，下面进行详细的绘制。

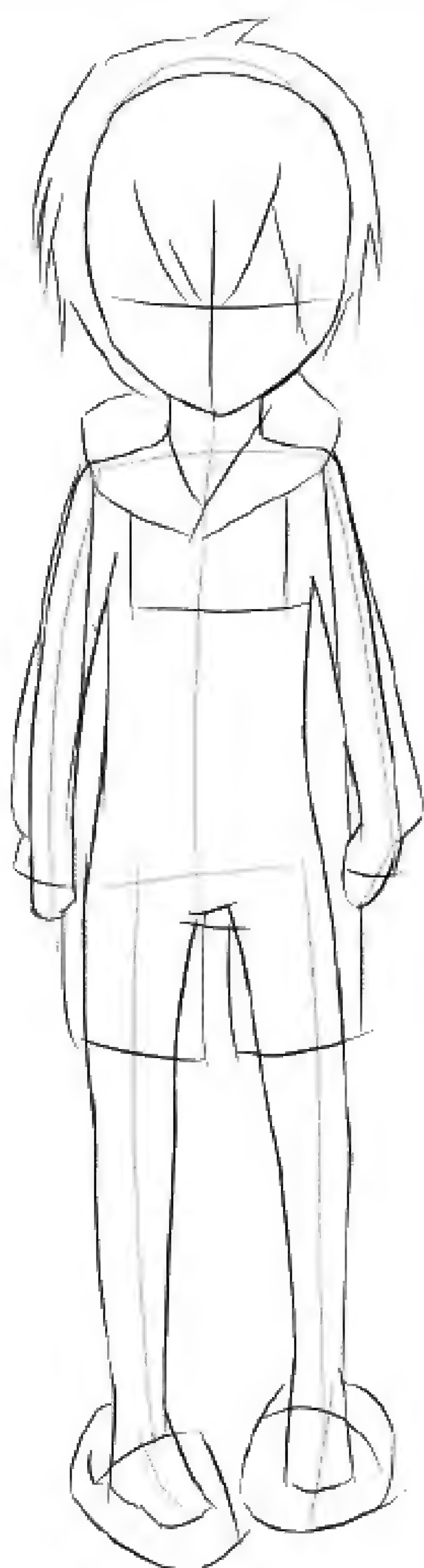
绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大致形态，利用线条表现人物骨骼的走向和动作。



2 在上一步的基础上绘制出人物的身材结构，身体没太大的动作，但基本的骨架结构要正确。



3 根据人体绘制出人物的头发、衣服以及鞋子的外形样式，注意只需要简单地勾勒出外形即可。



4 进一步刻画人物，给头发和衣服添加线条，使人物的头发丰富起来，加深衣服的褶皱。

整理画面





5 在草图的基础上绘制出人物的头发和衣服，头发的薄厚要根据头骨来绘制。

6 绘制出人物的阴影部分，使人物的立体感和画面感增强，绘制阴影时要根据线稿来绘制。





7 继续绘制出人物的下半身，人物穿着一件连体背带裤，下面穿着一双比较夸张的拖鞋。

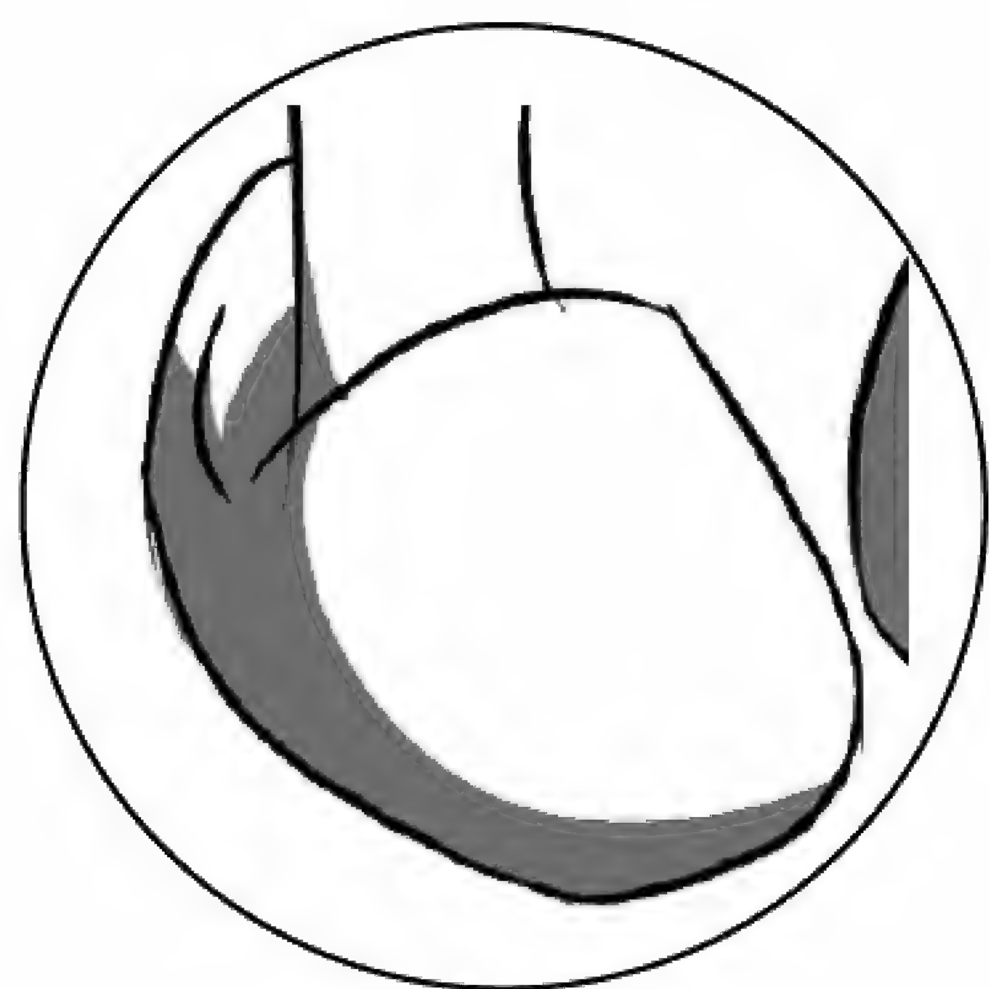
8 给人物添加阴影时注意方向是偏左下方的，阴影的边缘要圆滑，否则绘制出来的阴影看起来不整洁。

9 整理画面，将多余的线条擦去，高高瘦瘦的效果图完成。他穿着拖鞋，一幅没睡醒的样子，半睁着眼睛看着前方。



微微下垂着眼睑表示人物迷糊的眼神，眼瞳部分被眼皮盖住，露出部分，这样的表现能使人物看上去有种帅气。



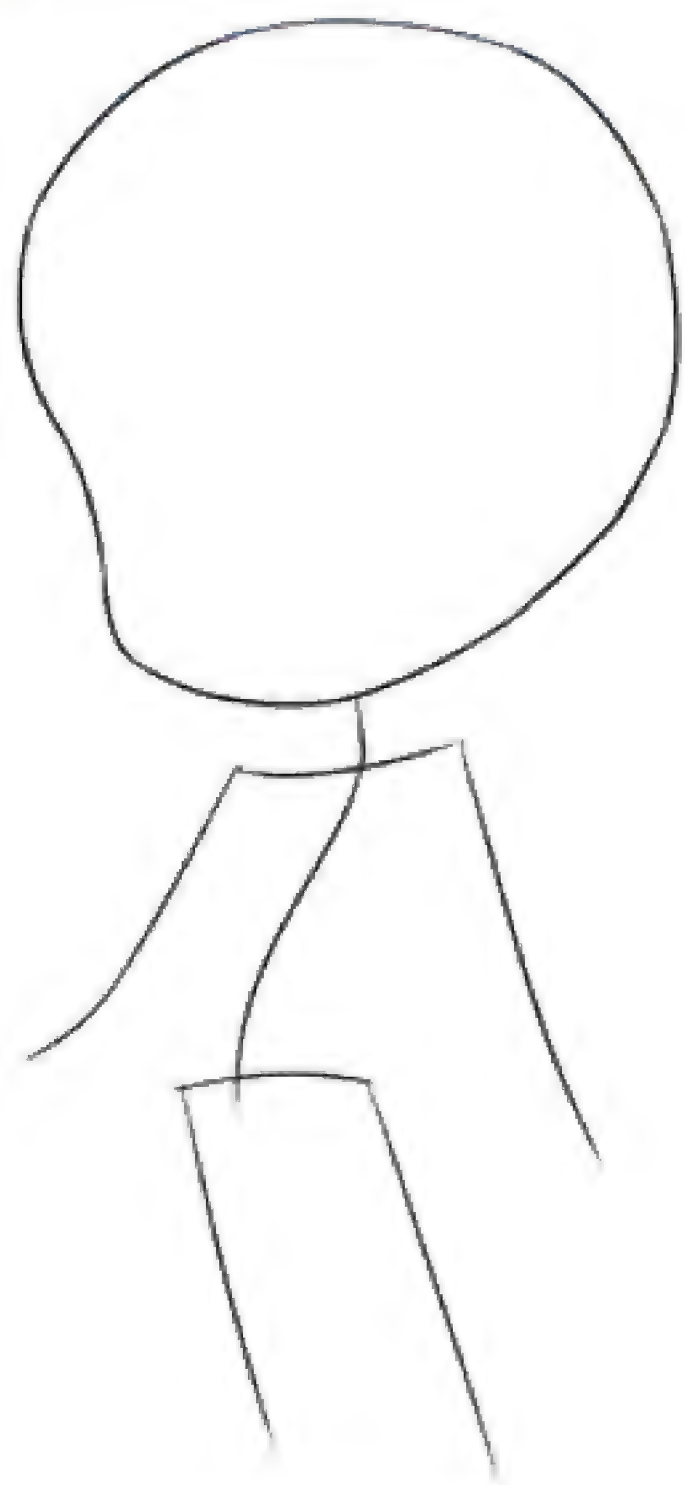


穿的鞋子也是夸张又可爱。

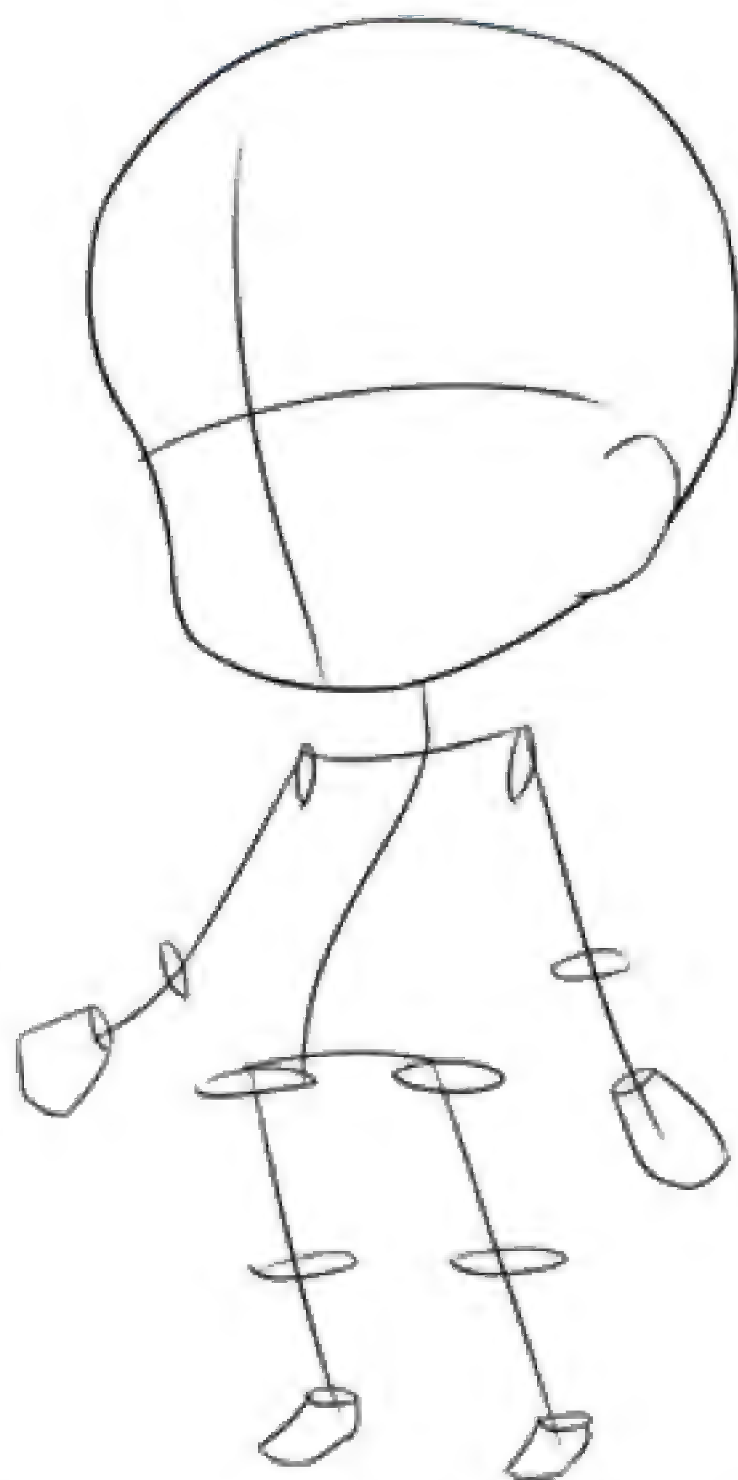
6.2.5　实战——矮胖体型的画法

矮胖体型的Q版人物，侧面以及正面都要呈现凸起的小肚子。

绘制草图



1 构思好人物头身比，用线条简单地勾勒出人物的大致动态线。



2 用十字线确立人物的五官位置和角度，找出关节转折的地方。



3 画出人物的大体轮廓，可用弧线简单勾勒出身体。



4 绘制人物的五官、头发和衣服的大体样式，绘制眼睛时要注意虚实关系。

整理画面





5 绘制人物的眼睛，注意瞳孔的中间部分颜色是深色的，点上高光效果。

6 绘制人物的衣服时，线条一定要有虚实变化，注意手臂的穿插透视关系。





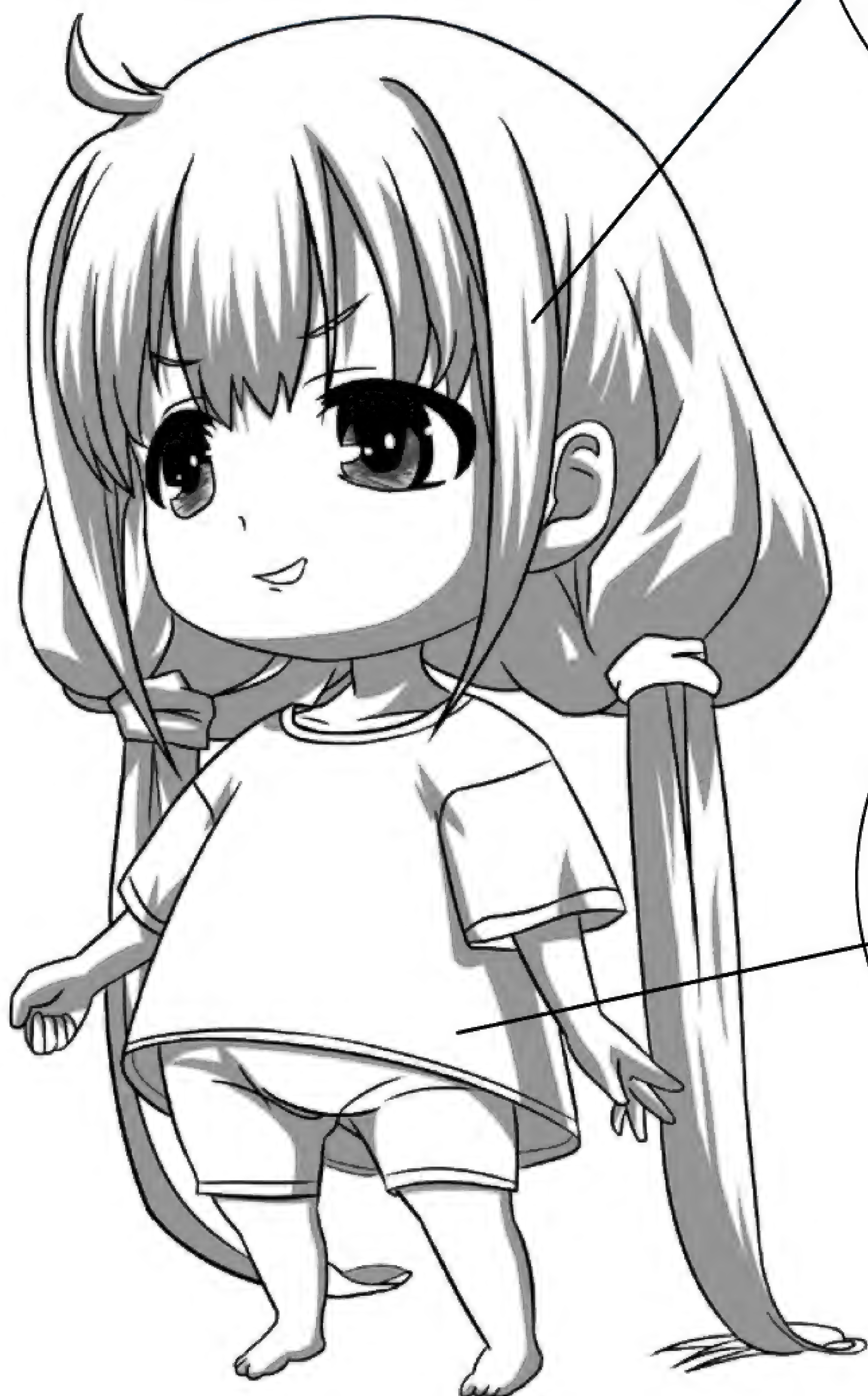
7 给人物的头发添加一层阴影，注意头发的阴影要随着头发生长的方向进行刻画。

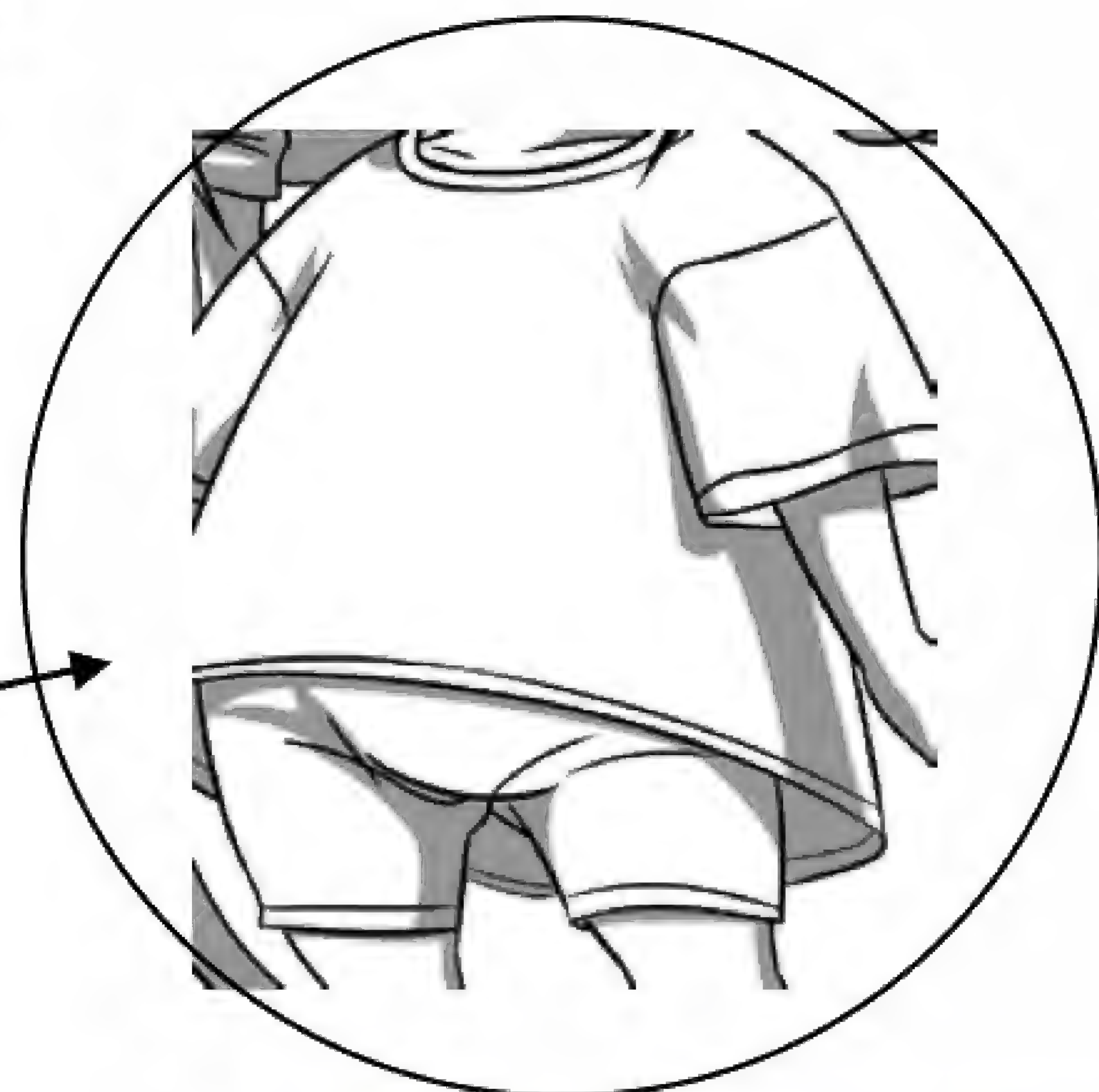
8 给人物的身体和脚部添加一层阴影。脚部因为人物衣服挡住光源的缘故，所以阴影会比较多。

9 整理画面，小胖妞最终效果图完成。小胖妞的神态和动作是画面的重要部分，在刻画的时候一定要注意透视关系的正确性，这样才能体现出画面的生动。

画人物眼睛的时候，注意瞳孔的颜色虽然是黑色，但不要全画成黑色，应在眼珠下方加上灰色，留下反光，在眼珠的上方点上高光。







绘制幼儿的衣服时，要注意线条的流畅性。由于是小孩的衣服，因此绘制比较简单，这样才能体现出小孩的娇小和可爱。

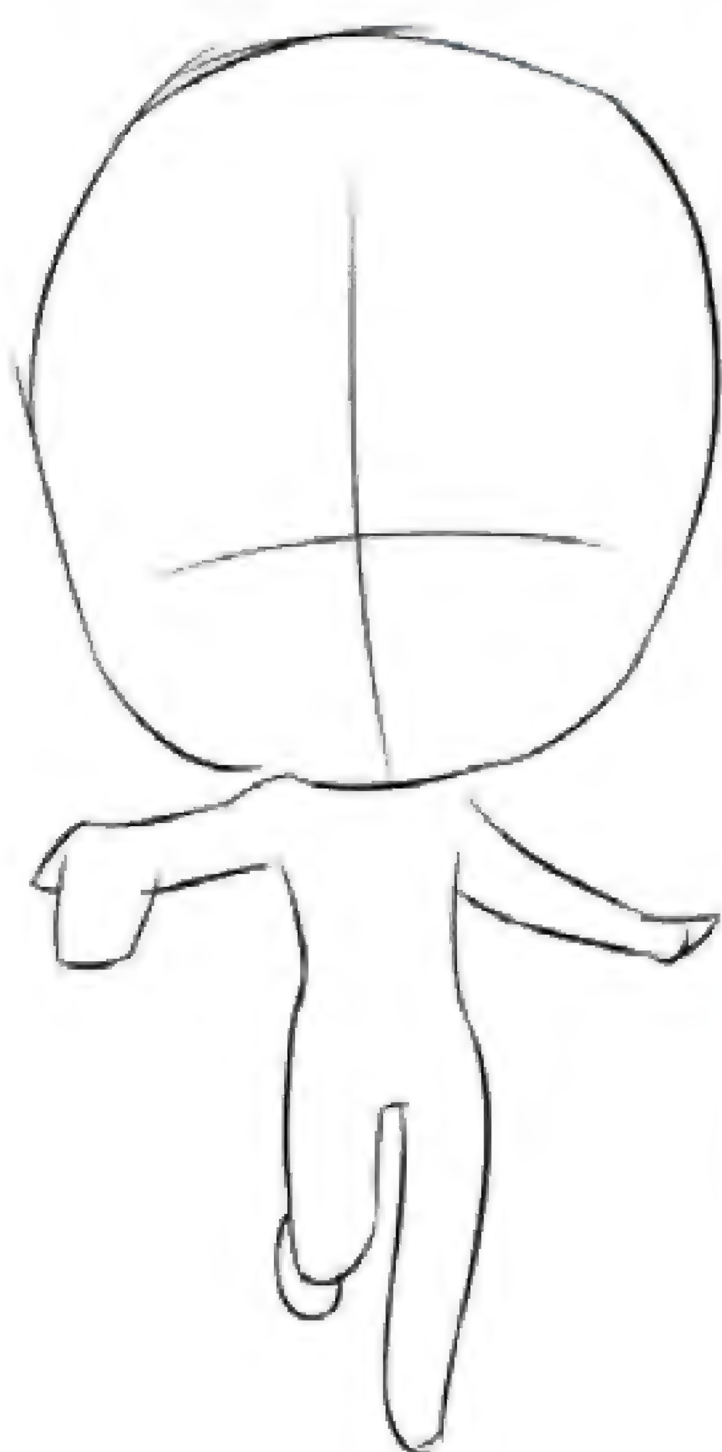
6.3 不同年龄阶段Q版人物的画法

在Q版漫画中，Q版人物的年龄包含几个阶段，如幼儿期、少年期，以及老年期等，本节主要针对不同年龄的Q版人物进行案例分析和讲解。

6.3.1 实战——Q版幼年女孩画法

绘制幼年女孩，要抓住她的特点，注意人物眼睛要大大的、圆圆的，显得一脸天真无邪。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出一个2头身的身体结构，娇小的身体做着向前走的动作。



2 根据身体简单地勾勒出女孩的外形，确定人物的大致样子，以便后续绘制。



3 根据上一步继续刻画草图，绘制出头发的层次感，给人物添加五官，绘制出衣服的大致形态。



4 进一步刻画草图，细化出每缕头发的动向形态，绘制出衣服的边缘，使服饰看起来更加美观。

整理画面





5 根据草图绘制出人物的头部，注意绘制头发的线条要流畅，大眼睛使人物看起来更加可爱。

6 根据每缕头发的形态绘制出不同形态的阴影效果，尤其要绘制出刘海在额头上投下的阴影，增强头发的空间感。

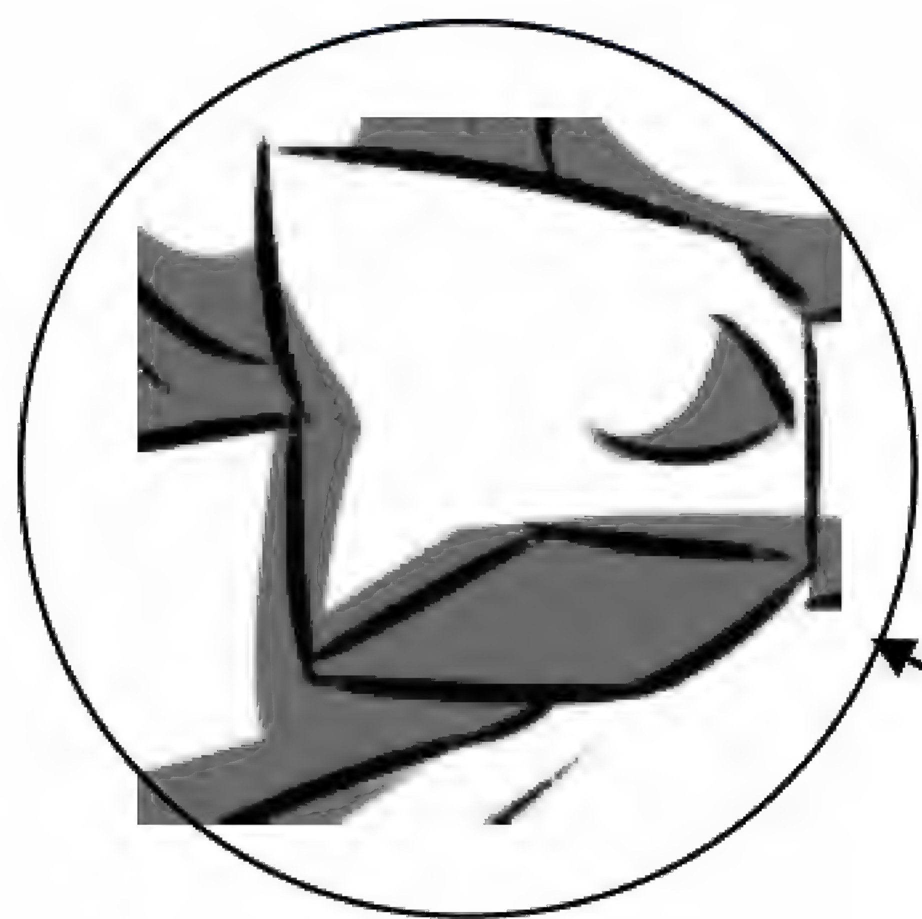


7 继续绘制出人物的身体部分。添加胸前的铃铛，使人物看起来更加可爱形象，添加手上的丝带增强人物的特征。

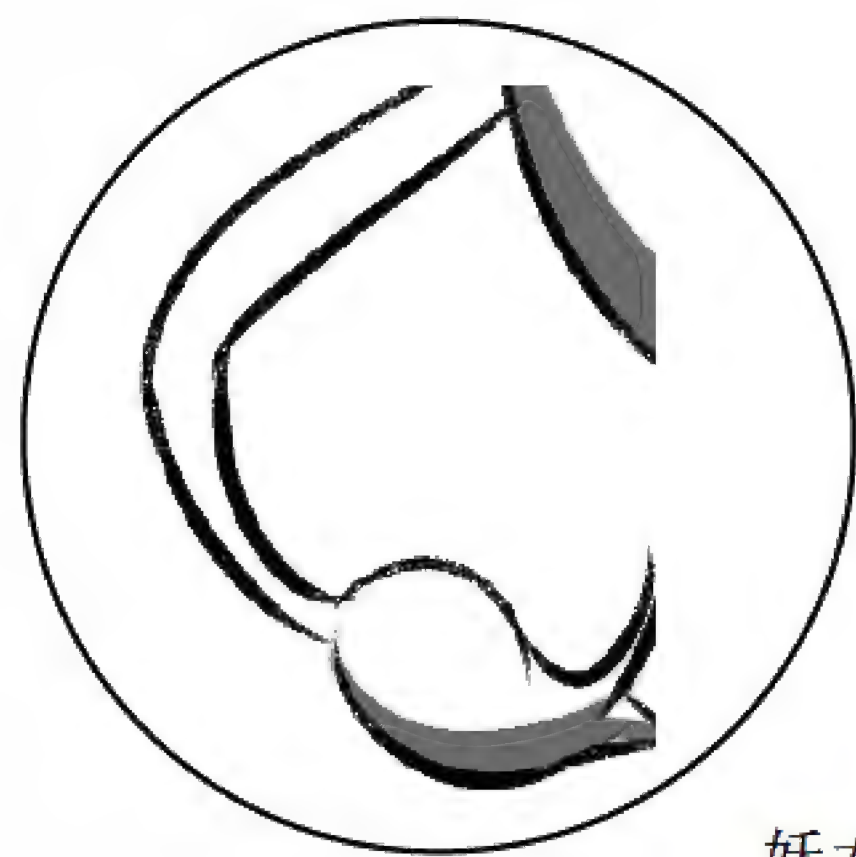


8 根据线稿绘制出阴影效果，注意裙子阴影的绘制，给膝盖绘制出浅浅的阴影，用来表现关节。

9 一个笑容满面的小女孩绘制完成。憨厚可爱，开朗温顺，欢快的动作使人物更加生动。



蝴蝶结是表现甜美淑女的主要特征，绘制时要注意蝴蝶结不能太呆板，要有一定的褶皱感。



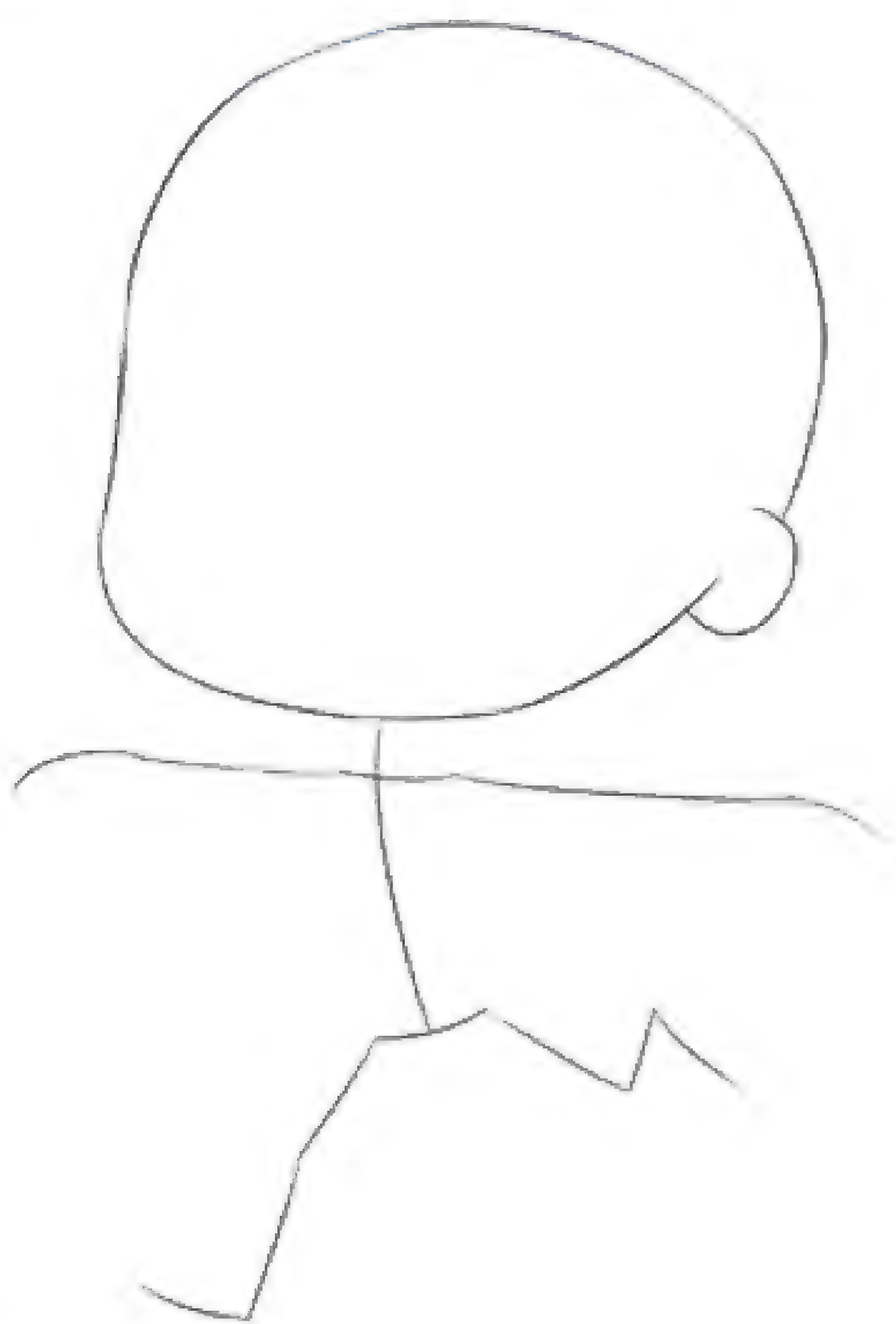
绘制时不能忘记了妖女的尾巴。绘制尾巴时也要有一定的姿态。



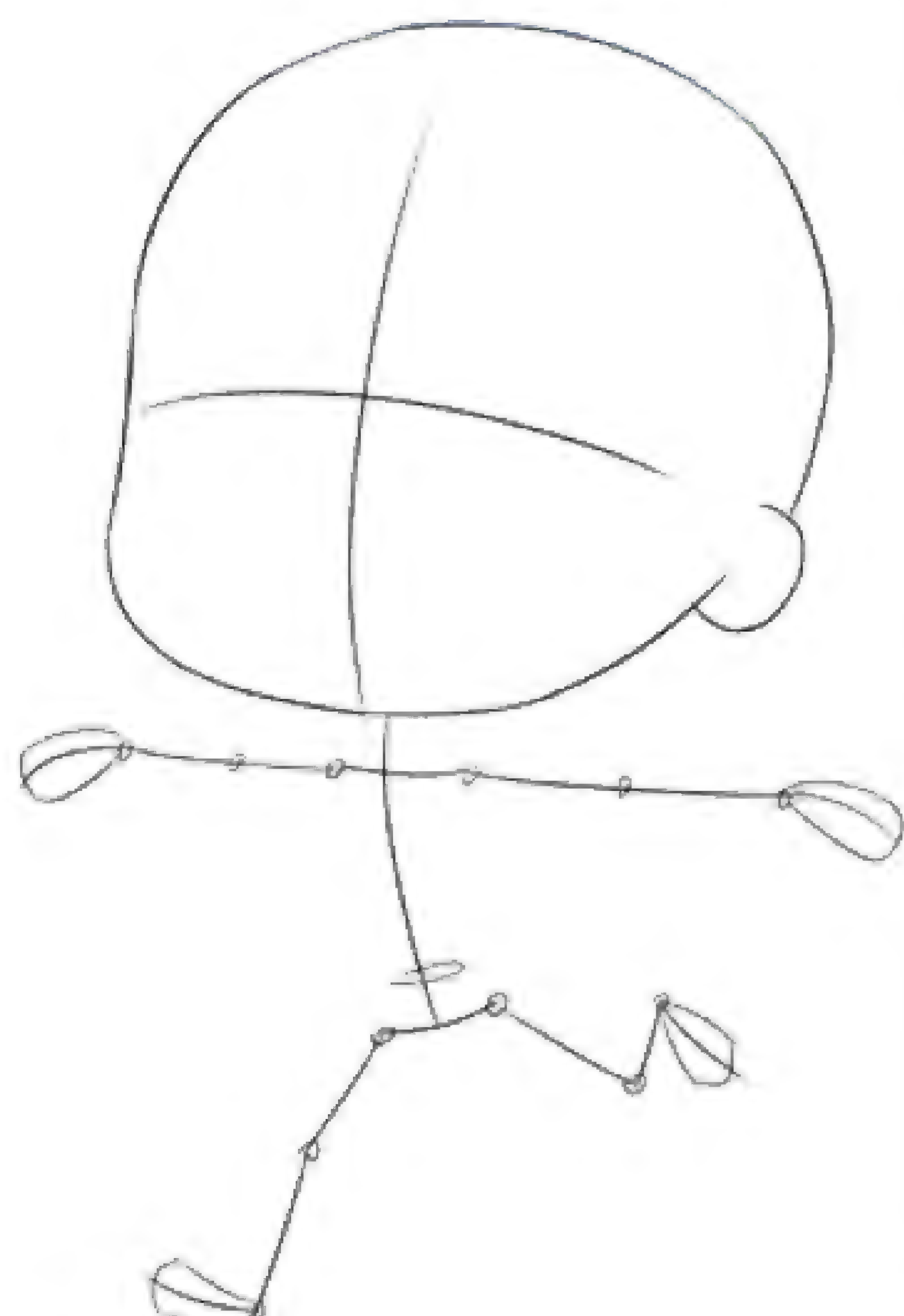
6.3.2　实战——Q版幼年男孩画法

绘制幼年男孩时，要能抓住幼年男孩活泼好动的特点，例如，双手展开，欢乐地向前奔跑。

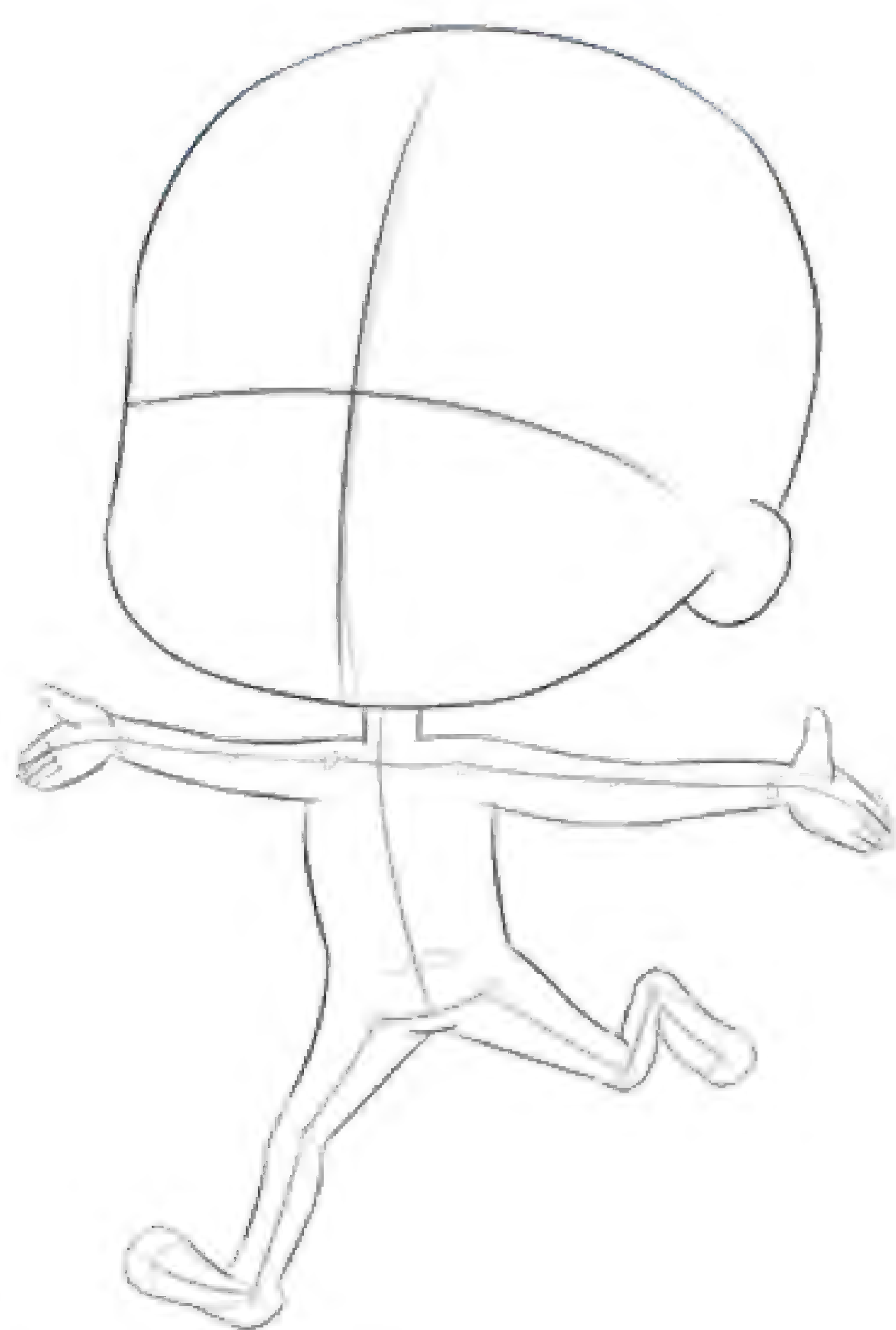
绘制草图



1 用简单的动态线快速表现出人物侧面奔跑的状态。注意此时肩部和腰部的线条要保持平行。



2 用十字基准线确定五官位置，用圆圈表现出人物的关节部位，以便后续绘制人物的人体结构。



3 根据身体的动态结构简单地勾勒出人物的身体结构。注意幼儿的身体一般都比较小巧。



4 刻画出人物的头部，给人物的头发添加线条，完善发型，丰富画面。



整理画面





5 刻画人物的身体服饰，绘制出鞋子的大体结构和衣服的装饰线。

6 绘制人物的眼睛，并给其点上高光效果，擦掉多余的线条，让画面保持整洁、干净。





7 给人物的头发添加一层阴影，注意头发的阴影要随着头发生长的方向进行刻画。

8 给人物的身体和脚部添加一层阴影。脚部因为人物衣服挡住了光源，所以阴影会比较多。

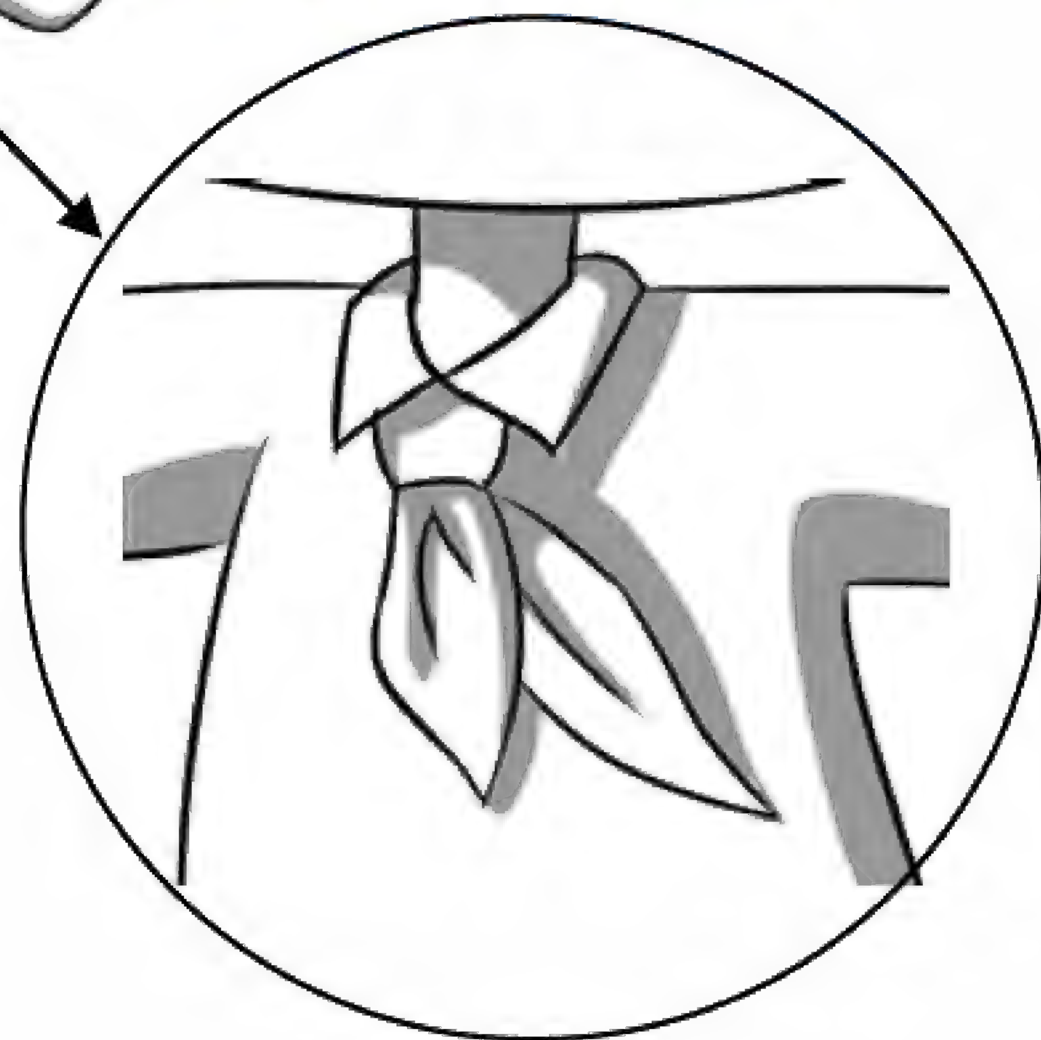


9 整理画面，最终效果图完成。小男孩的神态和动作是画面的重要部分，在刻画的时候一定要注意透视关系的正确性，这样才能体现出画面的生动性。

根据头发生长的方向给头发绘制一层阴影，通过明暗对比，让每一缕头发呈现出立体感。



绘制幼儿的衣服时，注意线条的流畅性。由于绘制的是小孩的衣服，因此线条比较简单，这也能体现出小孩的可爱。

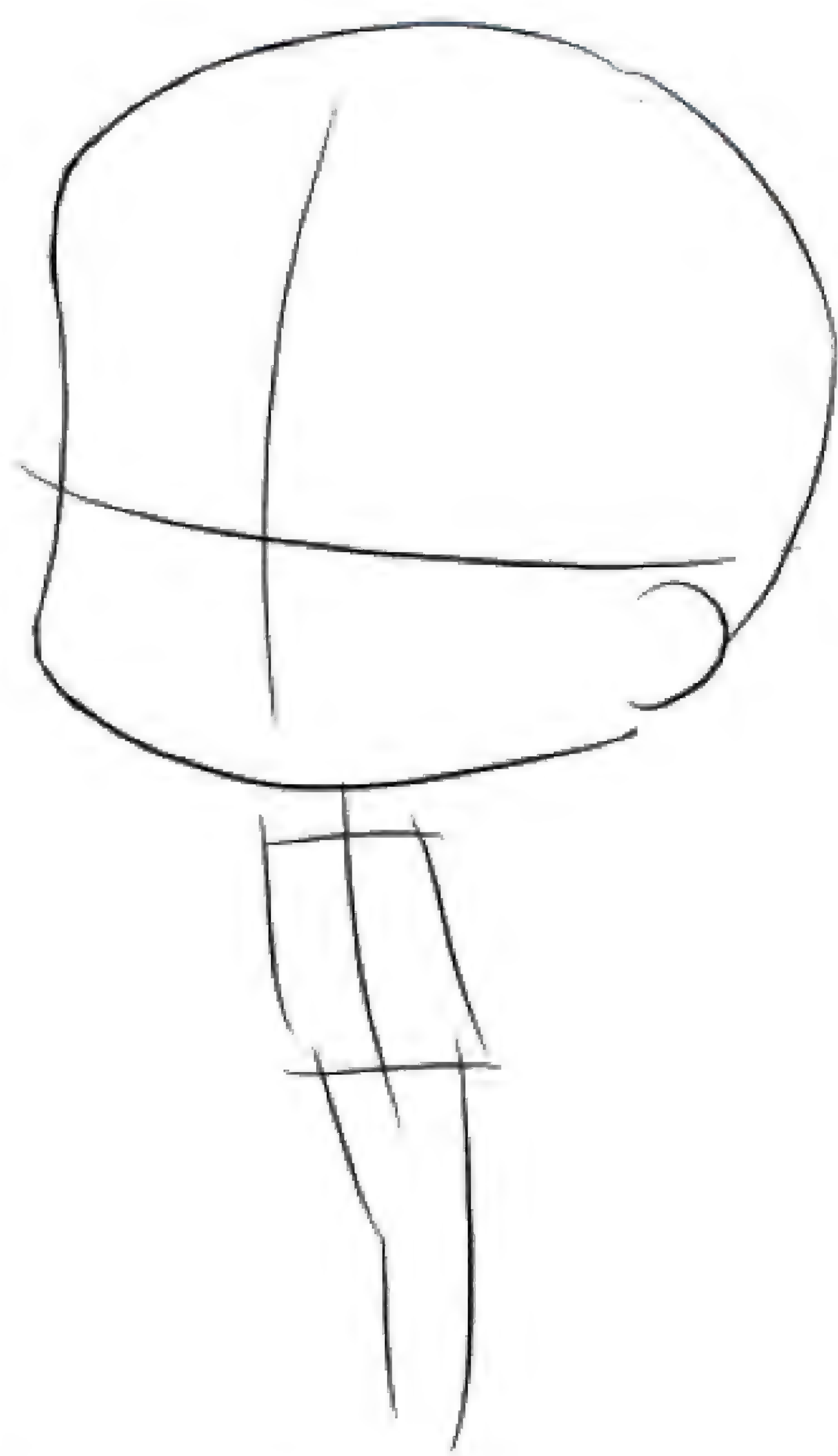


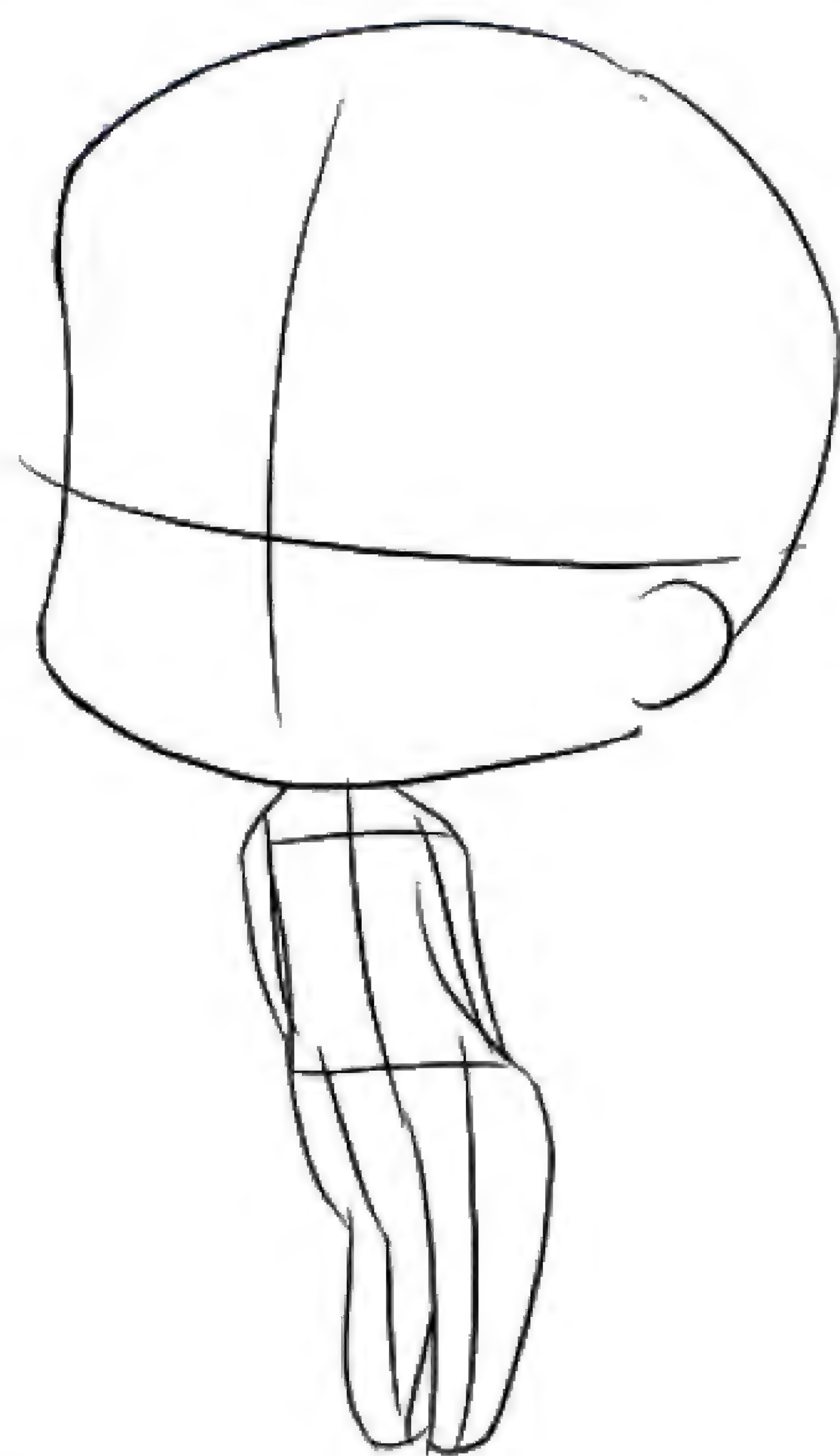


6.3.3 实战——Q版少女画法

少女是指10~15岁这一时期的孩子，这个时期的Q版人物正处于身体发育阶段，人物会显得更加柔美，表情和动作都会显得相当可爱。

绘制草图





1 用简单的线条勾勒出人物脸向右侧、身体向左侧的姿势。

2 用线条勾勒出人物身体的姿势，注意Q版人物的身体通常比较圆润。





3 在人体的基础上，大概绘制出人物的头发和衣服的样式，以此来确定人物在画面中的位置。

4 继续刻画人物，将五官绘制出来，擦去人物的辅助线，使画面中的人物线条干净清晰。

整理画面



5 整理画面，绘制出人物的头部。因为头部是整个人物的主体形象，所以在刻画人物时要刻画得详细一点，线条要流畅一点。





6 将人物的眼睛绘制出来，给人物添加阴影。眼睛占脸部的大部分，在给眼瞳填色时注意要有虚实变化，高光方向要一致。





7 将人物的身体绘制出来，连衣裙上再罩一件大风衣，使人物看起来可爱又有气质。





8 绘制出人物的裙摆和腿部的阴影，风衣内部要布满阴影，这样能增强整个人物的立体感。

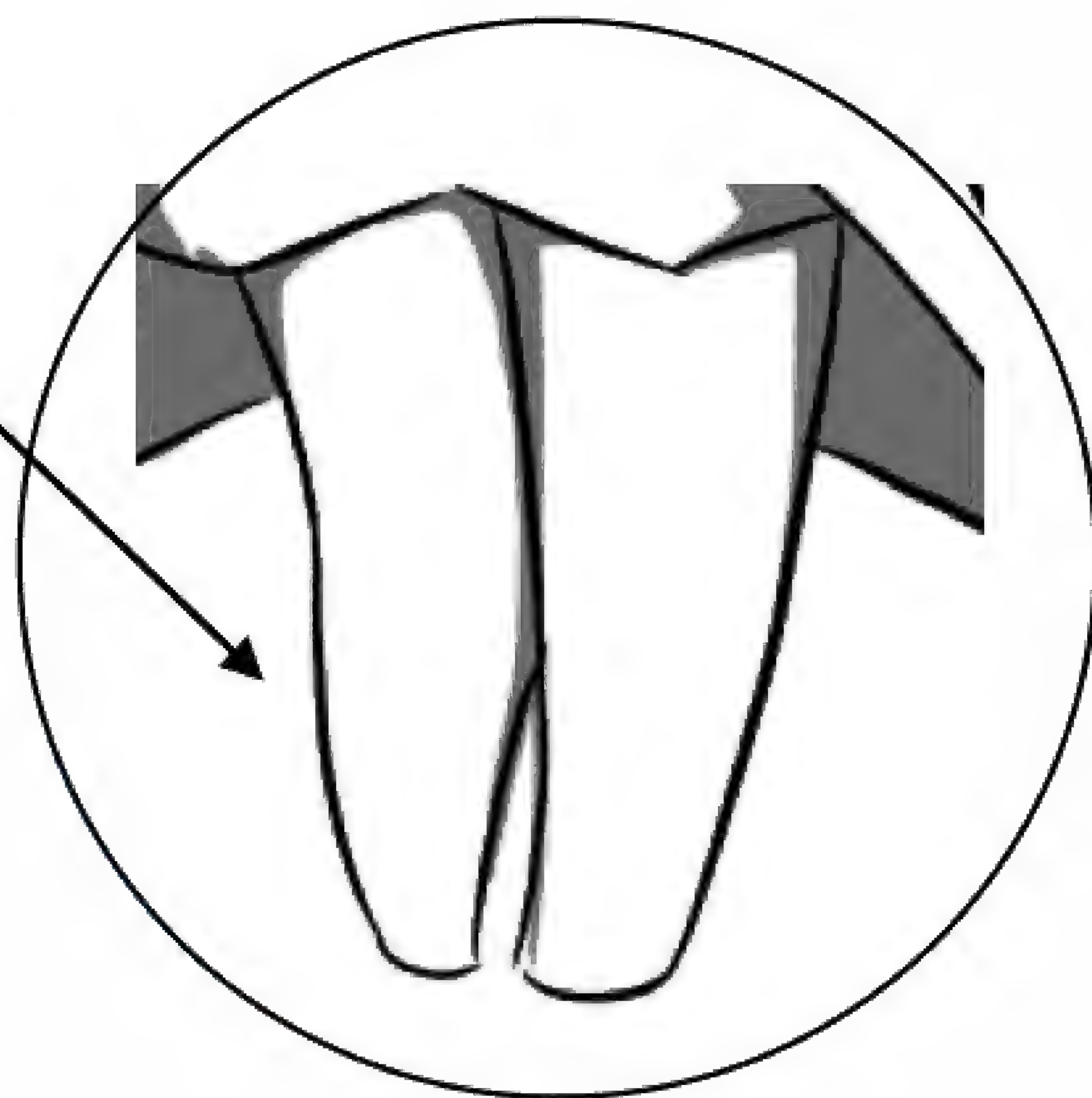


9 擦去多余的线条，一个长发少女形象的Q版人物绘制完成。大大的眼睛，咧着小嘴，使人物看起来萌到了极点。



Q版人物的眼睛很重要，所以绘制时要注意不要将瞳孔全涂成黑色，否则整个人物将失去色彩。



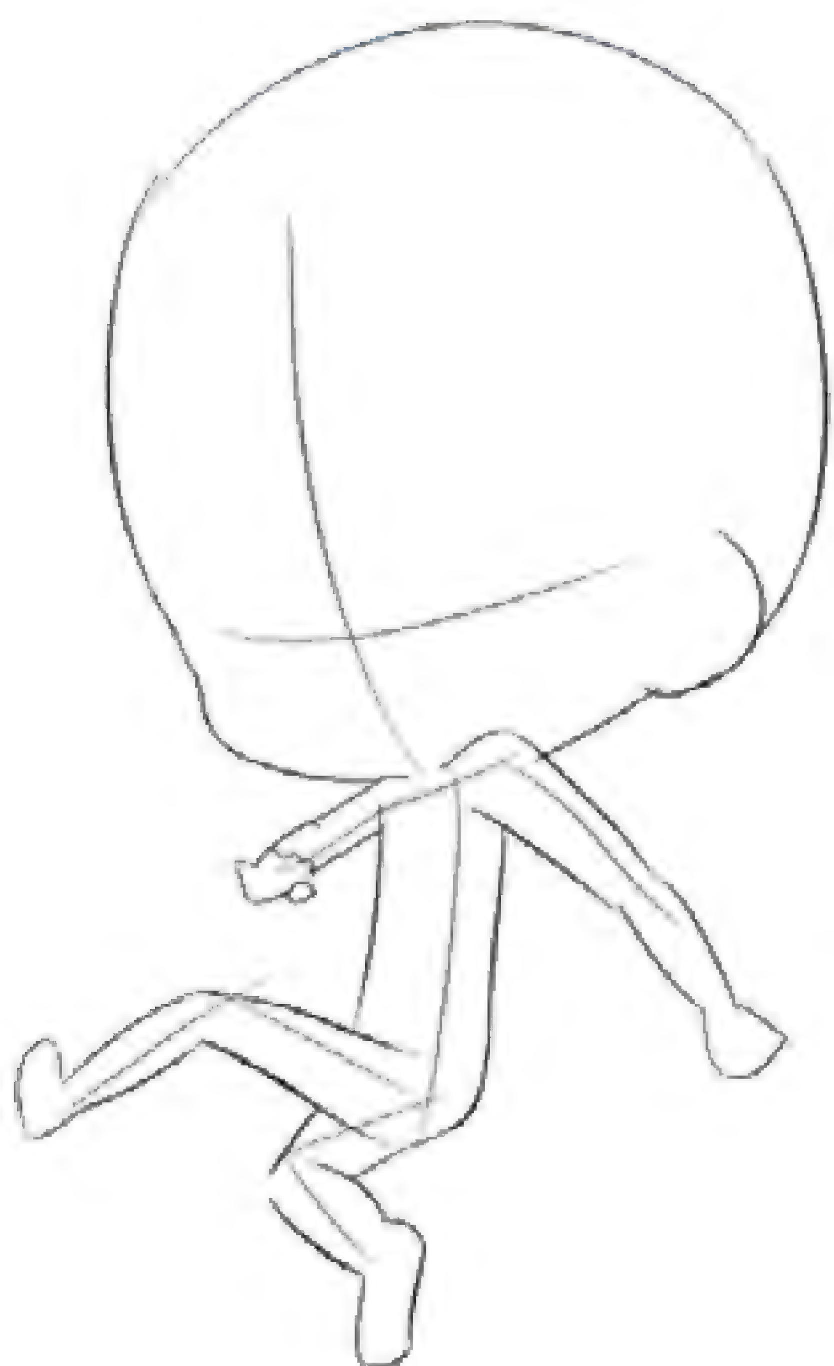


Q版人物的腿部只要用线条表现出大概形体即可。

6.3.4　实战——Q版少年画法

少年是指10~15岁这一时期的孩子，少年期是从童年期向青年期发展的过渡时期，这个时期的少年会显得比较帅气。

绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物的身体轮廓线，两条腿弹起做奔跑状。



2 勾勒出人物的外形轮廓线，用圆圈表示人物左手中的篮球。



3 细化人物的外形。这是一个发型简短，身着运动服，正在打着篮球的热血型美少年。



4 进一步刻画出人物的草图轮廓，完善人物的细节部分，注意裤子随着双腿的运动产生褶皱的变化。

整理画面





5 根据草图的轮廓线勾勒出人物头部线稿。人物眼皮稍低垂着，嘴角上扬，要表现出人物得意的神情。

6 用阴影表现出人物的立体感。注意阴影要根据每缕头发的形态来绘制，这样才能表现出人物的立体感和层次感。









7 继续将人物的身体和篮球绘制出来，根据近大远小的透视关系将人物的双腿也描绘出来。

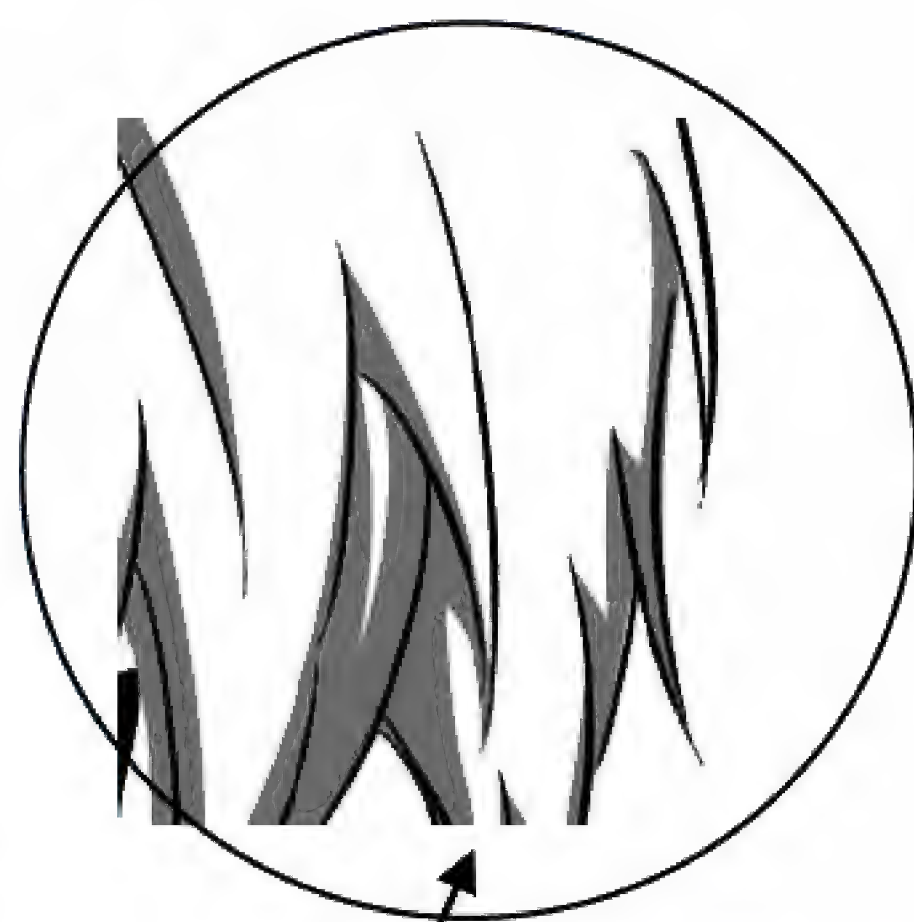


8 给人物添加阴影。身体的阴影与头部的阴影一致，人物的整体阴影偏下方，从篮球阴影的表现可直观看到。



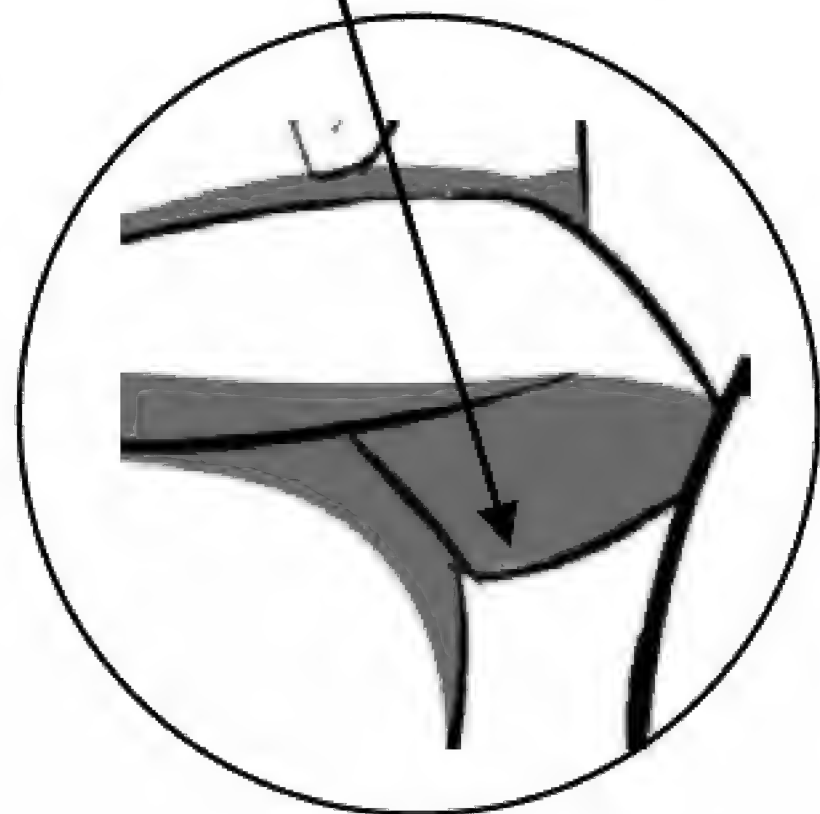


9 擦去多余的线条，最终效果图完成。热血型的美少年热情好动，表情丰富，从人物的肢体语言上可直接看出人物的内心情绪。





绘制头发时要有层次感，每缕头发的形态都要不一样。

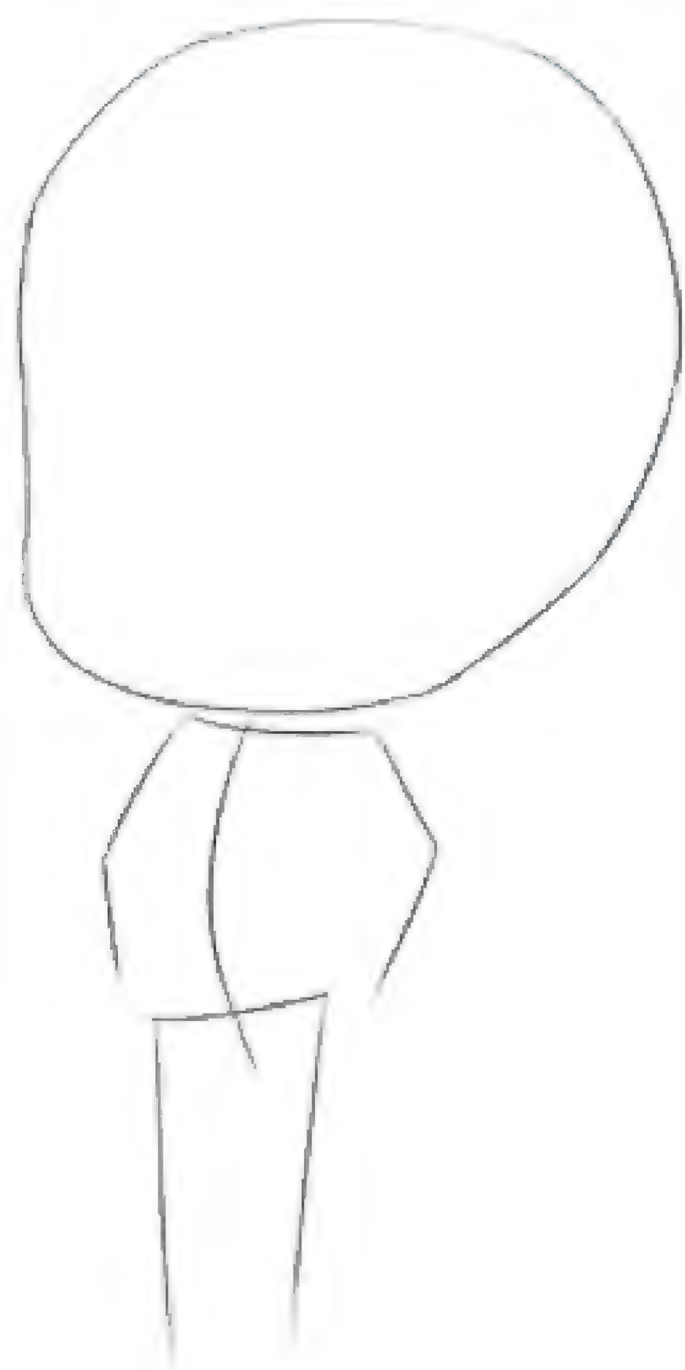


光源是从上而下的，所以根据人物衣服的运动规律，要将衣服下面的褶皱布满阴影。

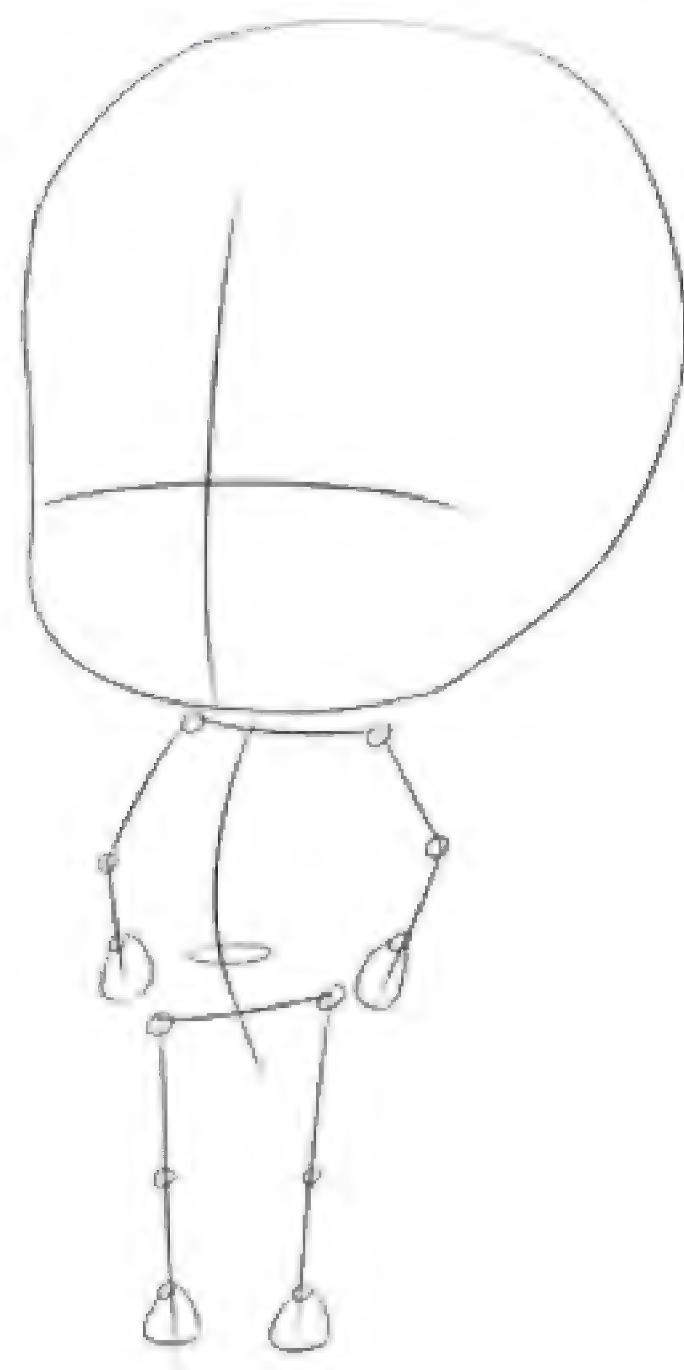
6.3.5 实战——Q版老奶奶画法

绘制Q版老奶奶时，要把握好老奶奶的主要特征，如老人的眼袋、皱纹、神态等，将主要的特征绘制出来即可。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物双脚着地，两手靠背的动态。



2 用十字基准线找出人物的五官位置，用小圆圈标记肢体的关节。



3 画出角色的身体结构，老人双手放在背后，注意其腰部比较圆润，以及腰部与人物的透视关系。



4 用干净的线条绘制出人物的头发五官和衣服轮廓线，呈现出角色的大概造型。

整理画面





5 细化老人的五官，注意眼神中要带着沧桑感，微笑时半眯着眼睛，再为人物添加头发，丰富画面。

6 捕捉细节，增加服装的纹理，衣纹线要根据人物身体的结构进行勾画。





7 整理草图，擦掉多余的线条，让画面保持整洁、干净。

8 给人物的全身添加阴影，要找准因光源照射而形成的身体投影。

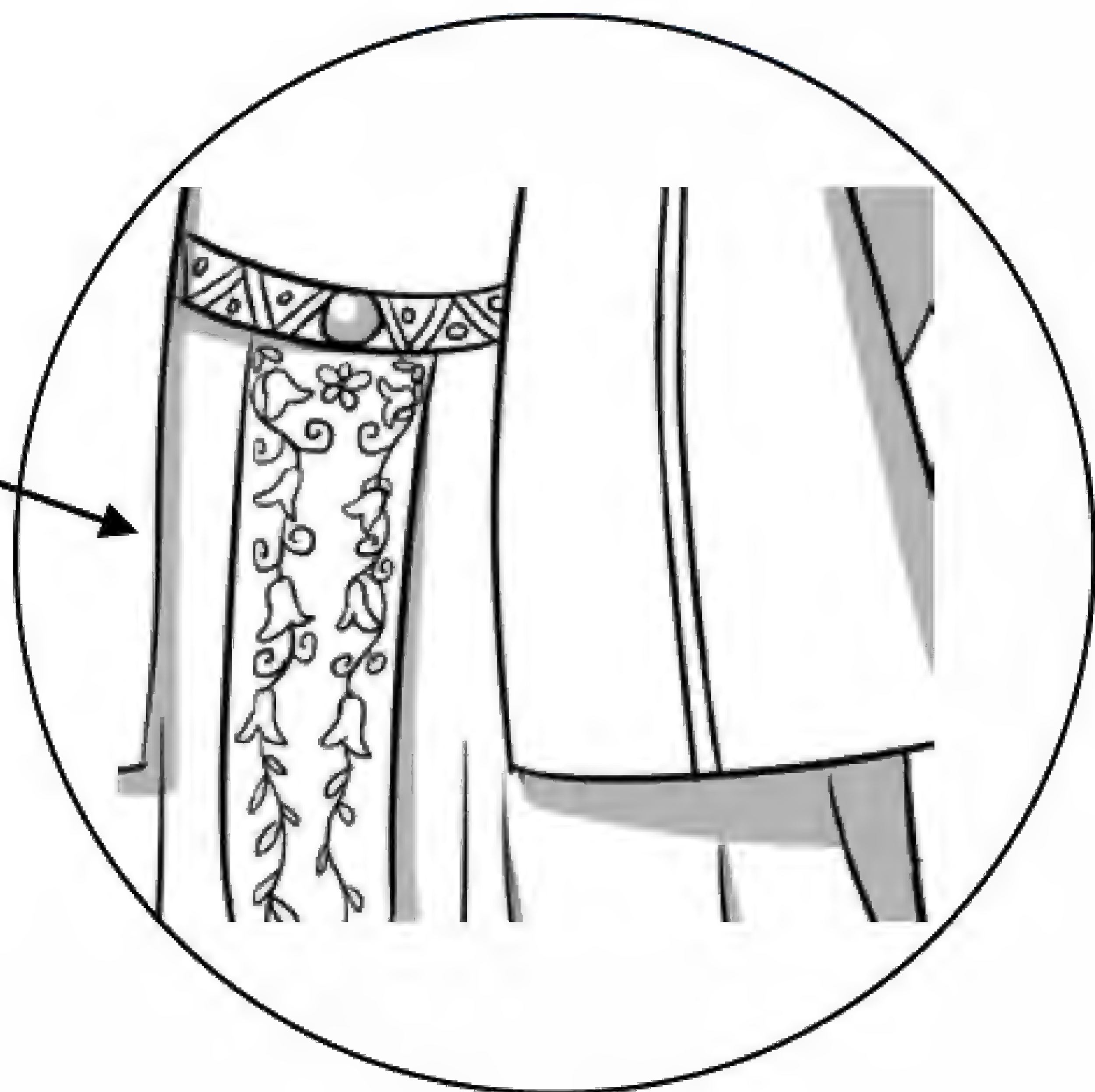
9 整理画面，最终效果图完成。老年人面部特征主要体现在皱纹上，尤其眼袋会明显地下垂。

绘制老人的脸部时，要抓住她的神态，刻画出老人笑眯眯的眼睛、眼袋、皱纹等，这些都是老年形象的主要特征。





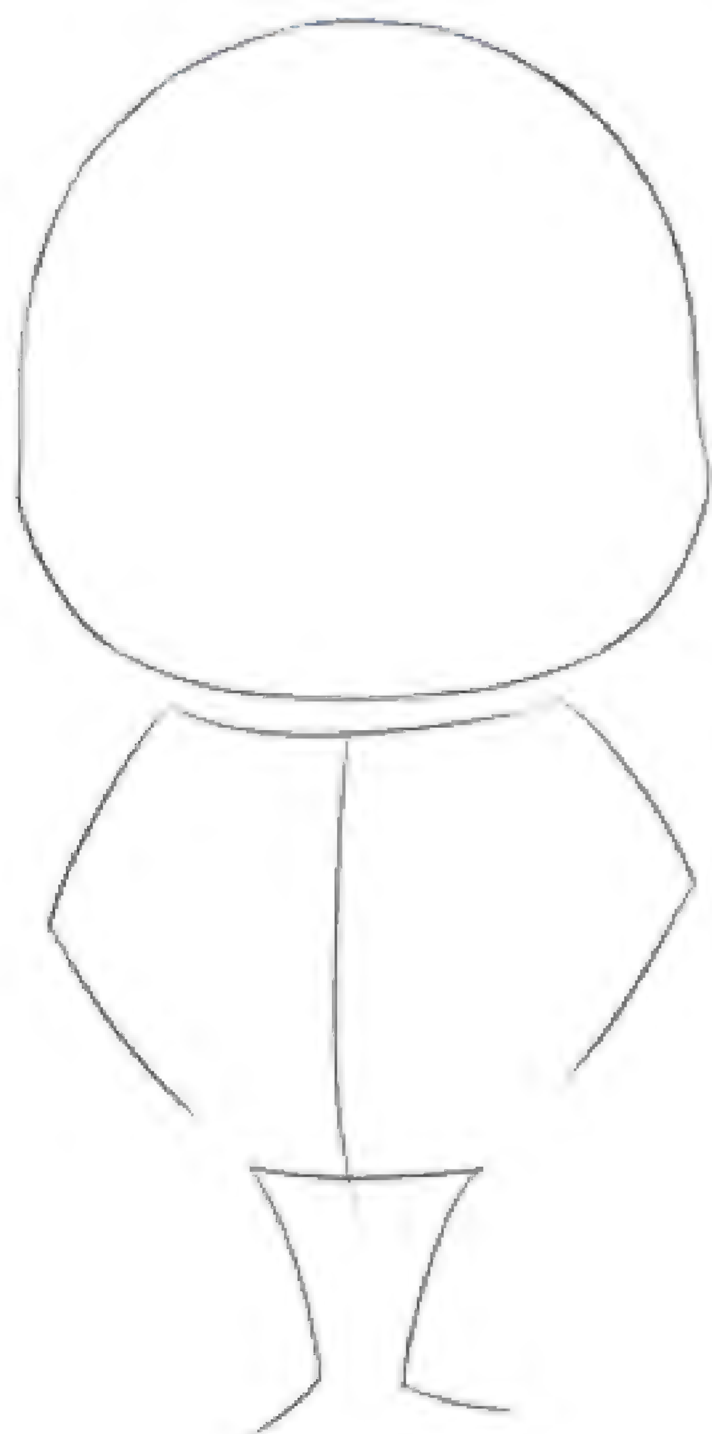
绘制衣服细节部分时应该注意衣服的褶皱效果，并关注线条的穿插和明暗关系变化。



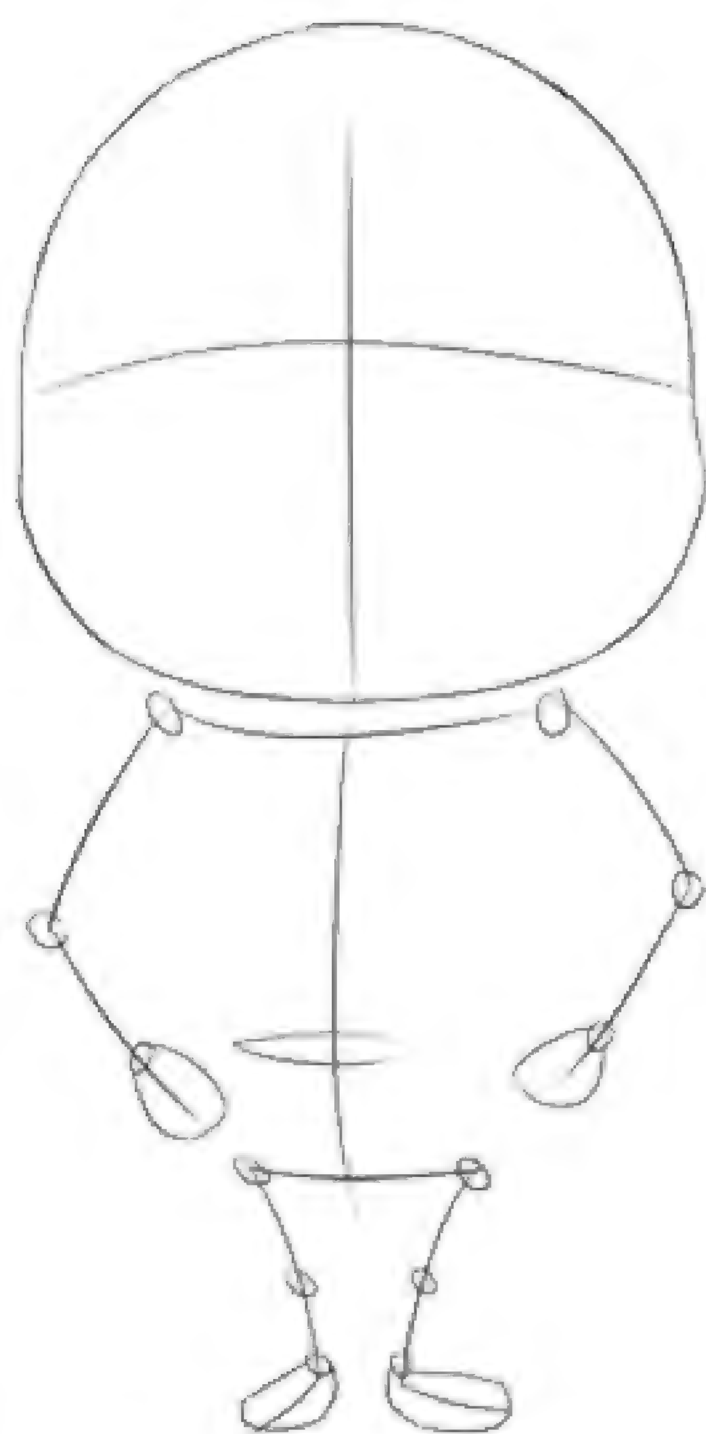
6.3.6　实战——Q版老爷爷画法

绘制Q版老人时，要把握好老人的主要特征，他一脸慈祥地看着前方，将主要的特征绘制出来即可。

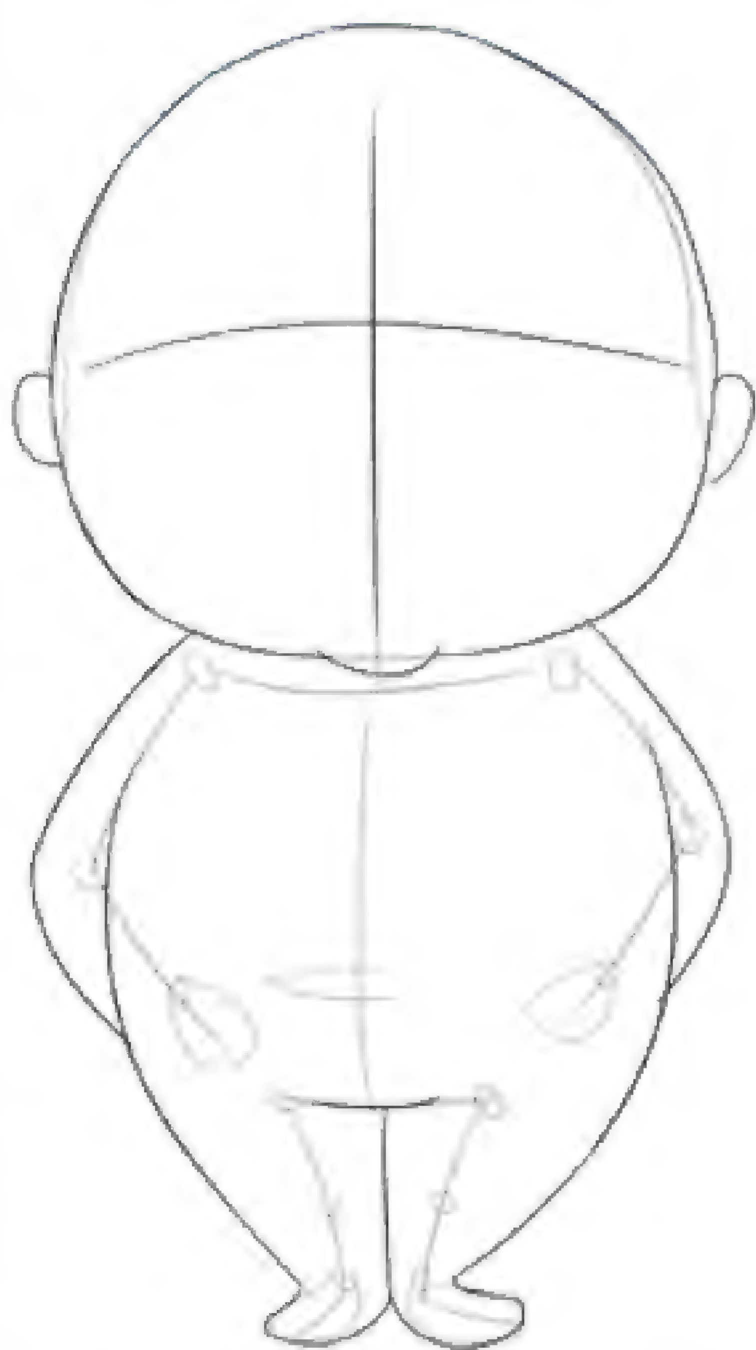
绘制草图



1 用线条和圆圈勾勒出一个双脚站立，两手背后的人物样式。



2 确定五官、四肢关节以及手和脚的位置，注意人物双手在后。



3 画出身体的基本轮廓。本实战中角色的身体要求比较圆润。



4 整体绘制出人物的头部轮廓，注意胡须的分组要明晰。

整理画面





5 绘制出人物的身体和衣服的样式，人物双手放在背后，所以只能看到上臂。

6 整理画面，擦掉多余的线条，让画面保持整洁干净。





7 给人物的头部添加阴影效果，注意阴影要根据头顶光源的照射和人物头型的结构正确地绘制出来。

8 给人物的身体和衣服绘制一层阴影，使衣服更加具有立体感而不显得单一，阴影部分要根据光源照射来绘制。

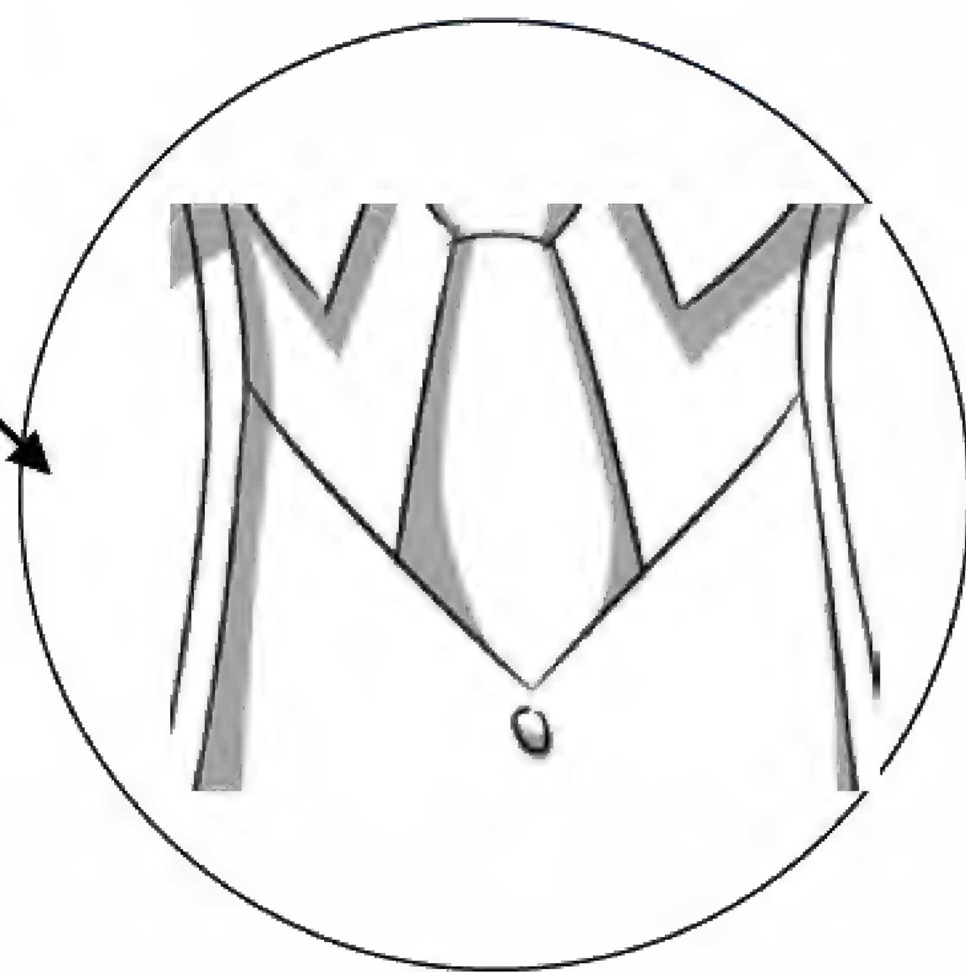
9 整理画面，最终效果图完成。老年人的主要特征体现在面部的皱纹上，尤其眼袋会明显下垂。



绘制老人的脸部时，要刻画出老人的眼袋、皱纹、胡须等，这些都是老年人的主要特征表现。



在衣服上绘制一层阴影，使衣服更加具有立体感而不显得单一。



第7章

身体动作多种绘制技法

外表仅仅是Q版人物的静态表现，前面已经学习了Q版人物的头部和表情的绘制，但为了使Q版人物更具魅力，就必须利用各种动态表现来丰富其性格特征。Q版人物的基本动作包括走、跑、站、坐以及跳跃等，本章将针对这些Q版人物的动作进行详细的绘制讲解，希望读者可以熟练掌握，绘制出更多更灵活的Q版人物。





7.1 4种Q版人物动作绘制要点

动作由人物的运动而产生，人体的基本动作包括走、跑、坐、跳跃等，本节主要向读者介绍Q版人物动作的绘制要点，希望读者可以熟练掌握。

7.1.1 Q版人物走路

步行是人物平常走路时的动作姿态，这种姿势的动作幅度不大，主要表现在人物的四肢运动上。

上半身的姿势基本上是直立的，人物主要的运动在于四肢的变化

腿部抬起时，从正面看，小腿变短

重心在脚后跟

手臂成弯曲状向后

手臂成弯曲状向前

在行走时，人物的手脚不会在同一个方位，并且位于后面的一条腿因为透视关系看起来会比较短。

走动时，后脚掌的变化

走动时，前脚掌的变化

走姿与普通的站姿没有太大的变化，人物的身体中心线稍微向前弯曲，但基本上保持直立的状态，双手和双脚分开，并且前后摆动，双脚交替的动作让人物可以以平稳的速度向前迈动。



7.1.2 Q版人物跑步

跑步是人物单脚离地快速进行的姿势，人的这种动作幅度比较大，能够促使人物的整个身体处于一种运动的状态。

上半身的比例

下半身的比例

跑步的动作是人物最基本的动态之一，相对于人物走路的姿势，运动幅度要大得多。人物在进行跑步时，身体会前倾，单脚离地，两只脚交叉向前大步迈进。

上半身向前微倾，重心前移

手部握拳，手肘高高地抬起

腿大弧度向前

单脚着地

人物在奔跑的时候，身体会向前倾斜，人物的重心靠近贴着地面的那只脚。这种姿势很难保持不变，只是一瞬间的动作。

注意在绘制完人物的奔跑动作时，因为是Q版形象，所以人物关节处可以直接画成一个弧度。

人物在进行跑步运动时，主要以人物的四肢关节为运动轴进行前后不同程度的摆动，手臂与腿部的运动频率是同步的。

7.1.3 Q版人物坐姿

坐姿也是人体动作表现的重点，人物在坐着的时候身体高度会减小，重心会移至臀部。

人物坐着时会双腿并拢弯曲，手部的动作可以自然地垂下，也可以悠闲地抬起。注意由于近大远小的透视关系，人物的大腿会显得较短，小腿变大。

坐姿是一种比较稳定的动作，人物在进行坐姿时，上半身基本上是挺直的，双腿弯曲呈各种角度，以臀部跟板凳等支撑物接触，是一种静态的动作状态。

7.1.4 Q版人物跳跃

跳跃是指人物两脚用力离开地面而向上或者向前跳起来的动作，整个周期一般都是从静止状态开始向前跃进，而后转变为腾空，最后是落地。

手臂抬起

手臂抬起

人物在单腿跳起时腿部弯曲露出伸直的右腿，一条腿位于地面，一副跳起的姿势。

腿部上弯

腿部由惯性自然弯曲

腿部成大弧度伸展

胸腔前倾，中心线呈现一道弧线

跳跃的姿势是一套连贯的动作，当人物跳起腾空后，腿部会向上弯起，手臂也会配合着向上摆动。

双脚离开地面是跳跃的重点

跳跃是一种非常有动感的动作，人物在进行跳跃时，双脚分别做出一定幅度的摆动，最重要的是两只脚都是离开地面的，也就是腾空而起。显而易见，这种动作是不可能静止的，这也就是跳跃动作极富动感的原因所在。

7.2 7种Q版人物的动作绘制

Q版漫画中基本的动作绘制是很重要的一部分，主要的基本动作有走、跑、坐、跳、趴等。本节将对Q版人物的日常动作进行实例讲解。

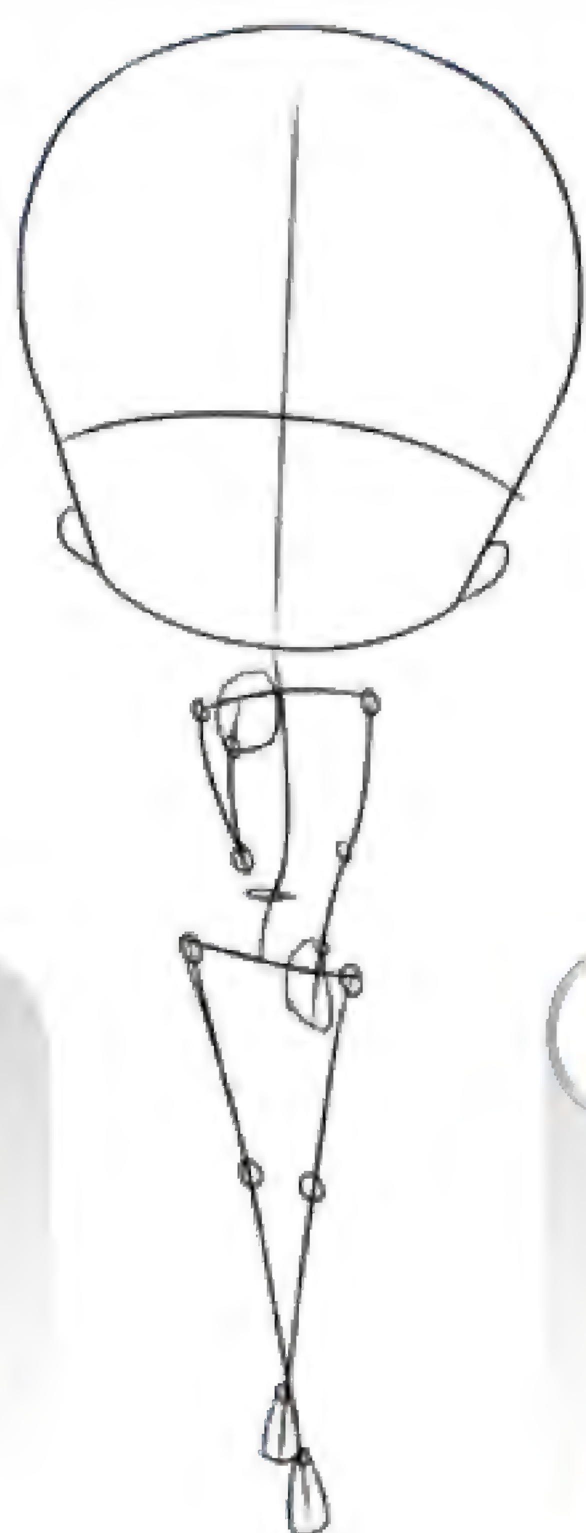
7.2.1 实战——走路

本例绘制走路的小女孩，绘制时注意小帽子和裙子的绘制技巧。

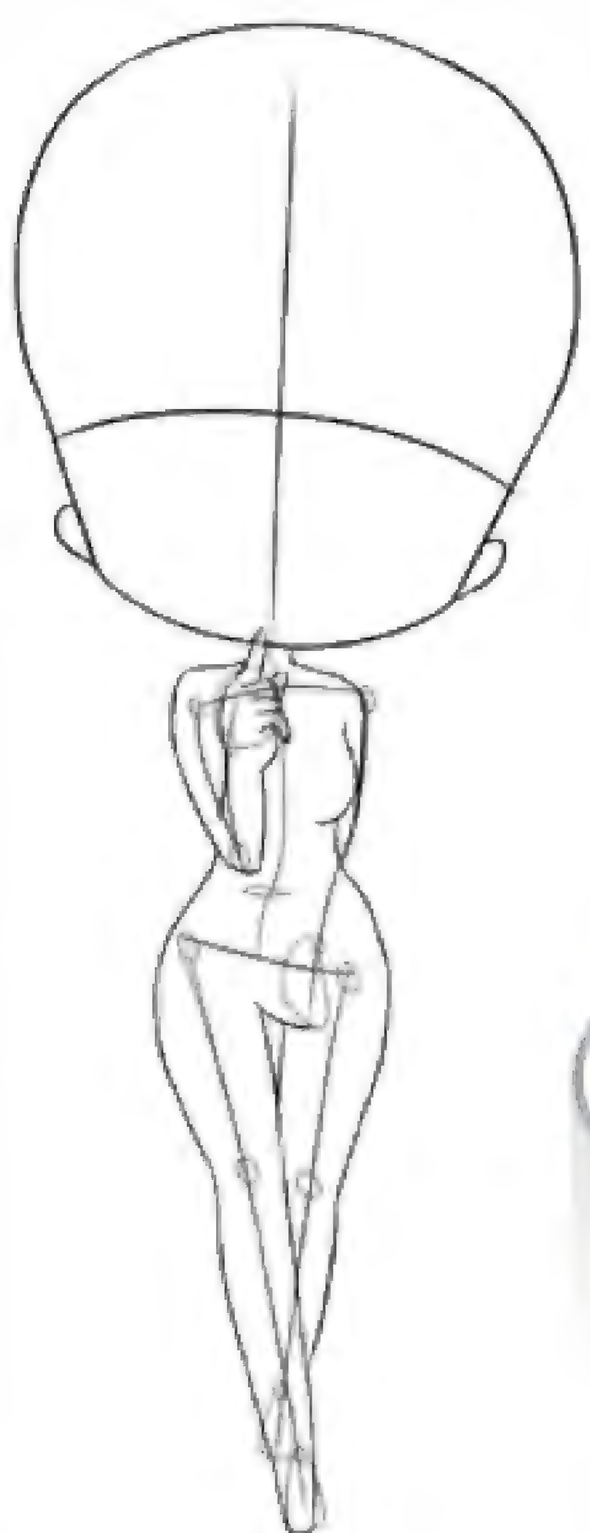
绘制草图



1 用快速简单的动态线表现出人物走路时的状态。注意右手和左手的动作透视关系。



2 用十字基准线确定五官位置，用圆圈表现出人物的关节部位，以便后续绘制人物的人体结构。



3 根据身体的动态结构简单地勾勒出人物的身体结构。



4 用干净的线条绘制出角色的头发五官和衣服轮廓线，显现出角色的大概造型。



整理画面





5 刻画人物的头部，加深眉毛和眼睑，加深瞳孔，点上高光，勾勒出头发的大致轮廓，以及帽子上的花边效果。

6 刻画人物的衣服时，给衣服加上一些可爱的饰品，衣服上的褶皱分布要简单合理，褶皱线要根据身体结构来刻画。



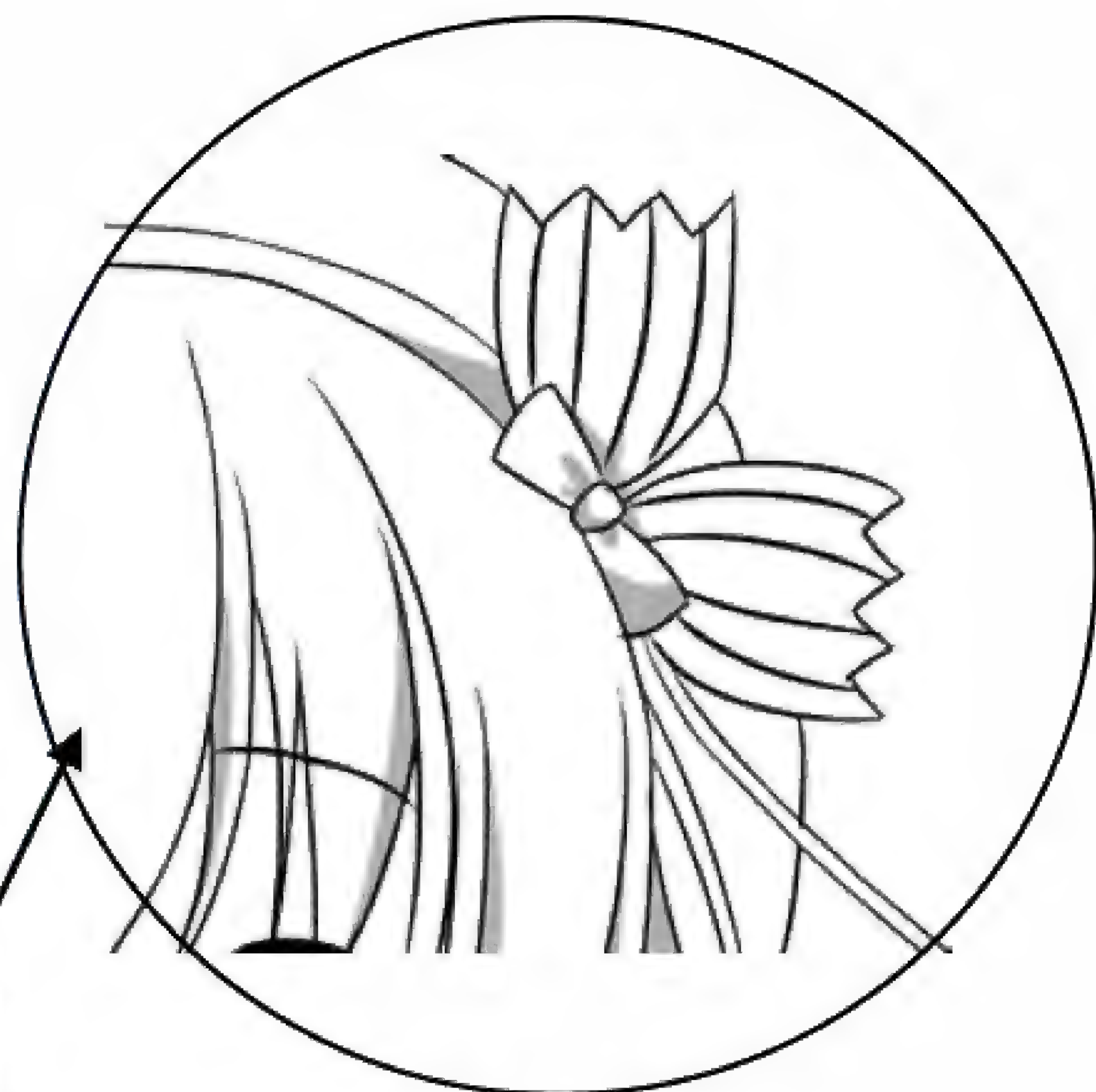


7 给人物的头部和衣服添加一层阴影。注意头发的阴影要根据头发的走向和光源照射的方向进行绘制。

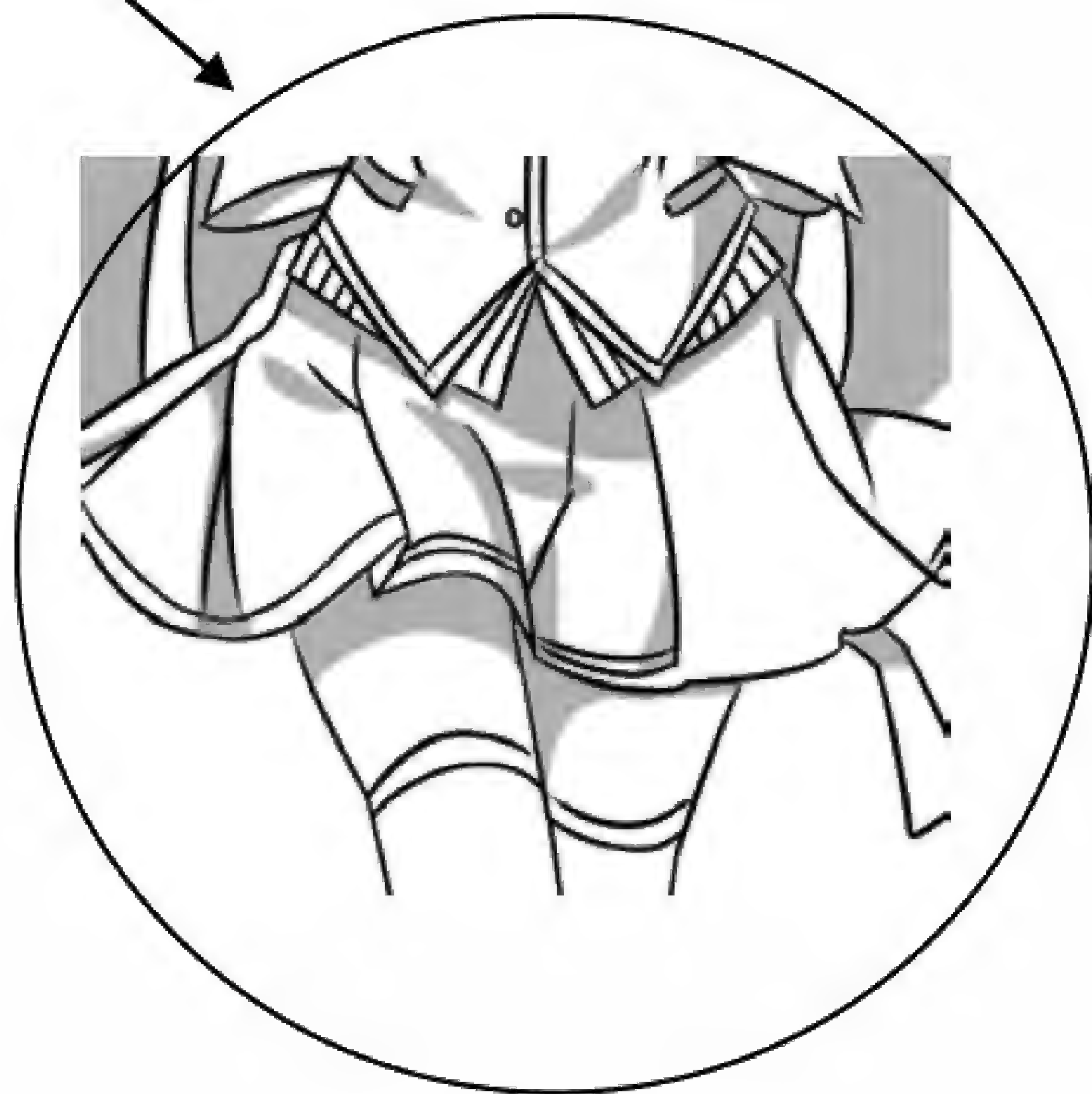
8 擦掉不需要的线条，让画面保持整洁，整理一下细节，这个角色的造型就基本完成了。

9 整理画面，最终效果图完成。一个美丽的Q版女孩缓缓走来，头发随着走动缓缓飘起，显得非常美丽动人。

为发饰添加图案时，线条要流畅自然。





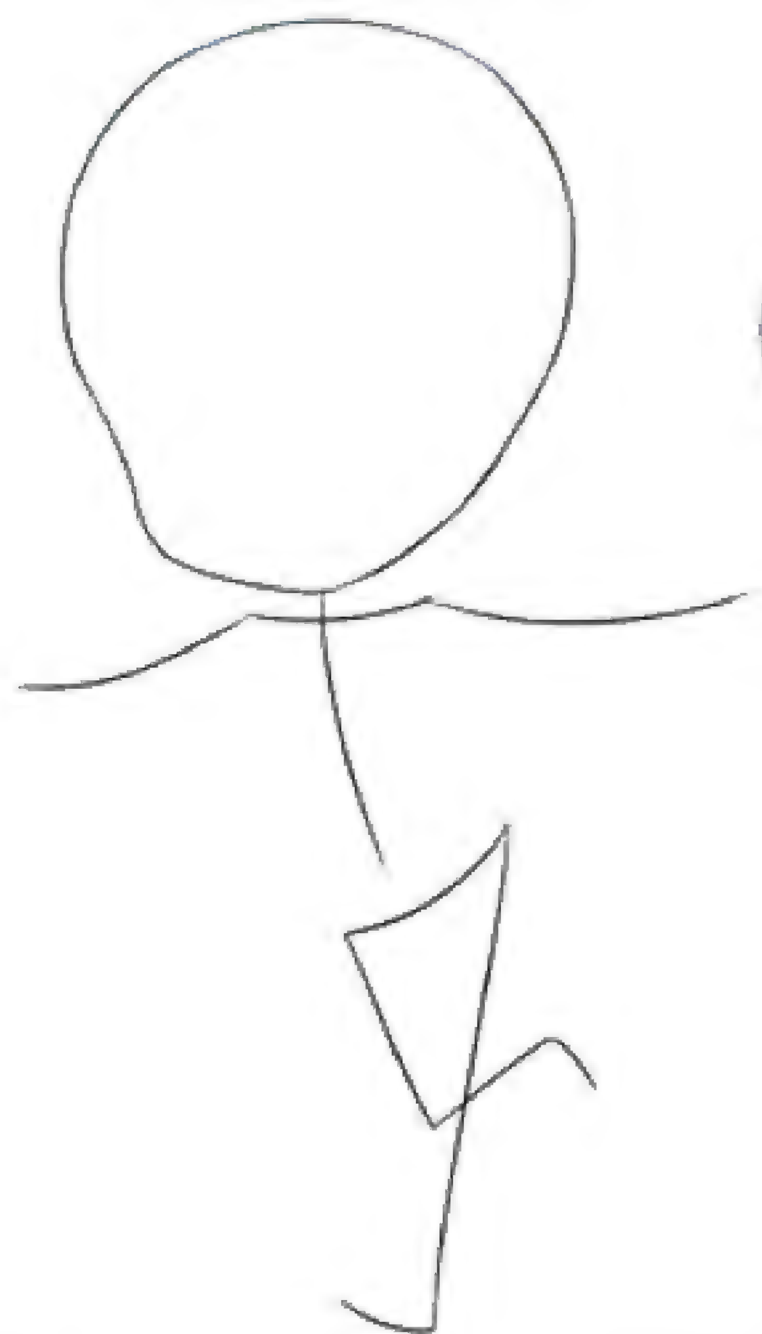


绘制人物裙摆的时候，注意其前后与人物的脚之间的距离关系。

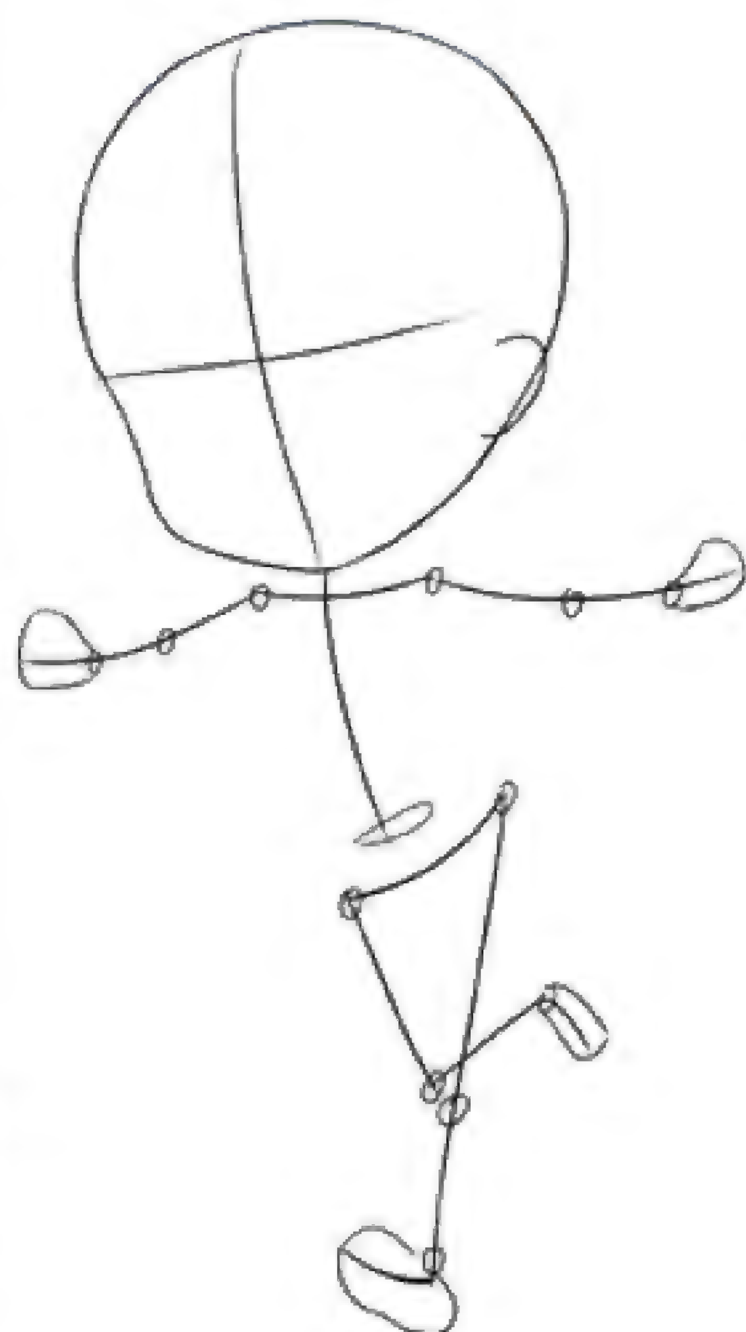
7.2.2　实战——跑步

奔跑是剧烈的运动，四肢会成摆动状态，身体弧度较大，在绘制时要注意左脚和右脚的动作关系，不能同步，同时手部的动作也要协调。

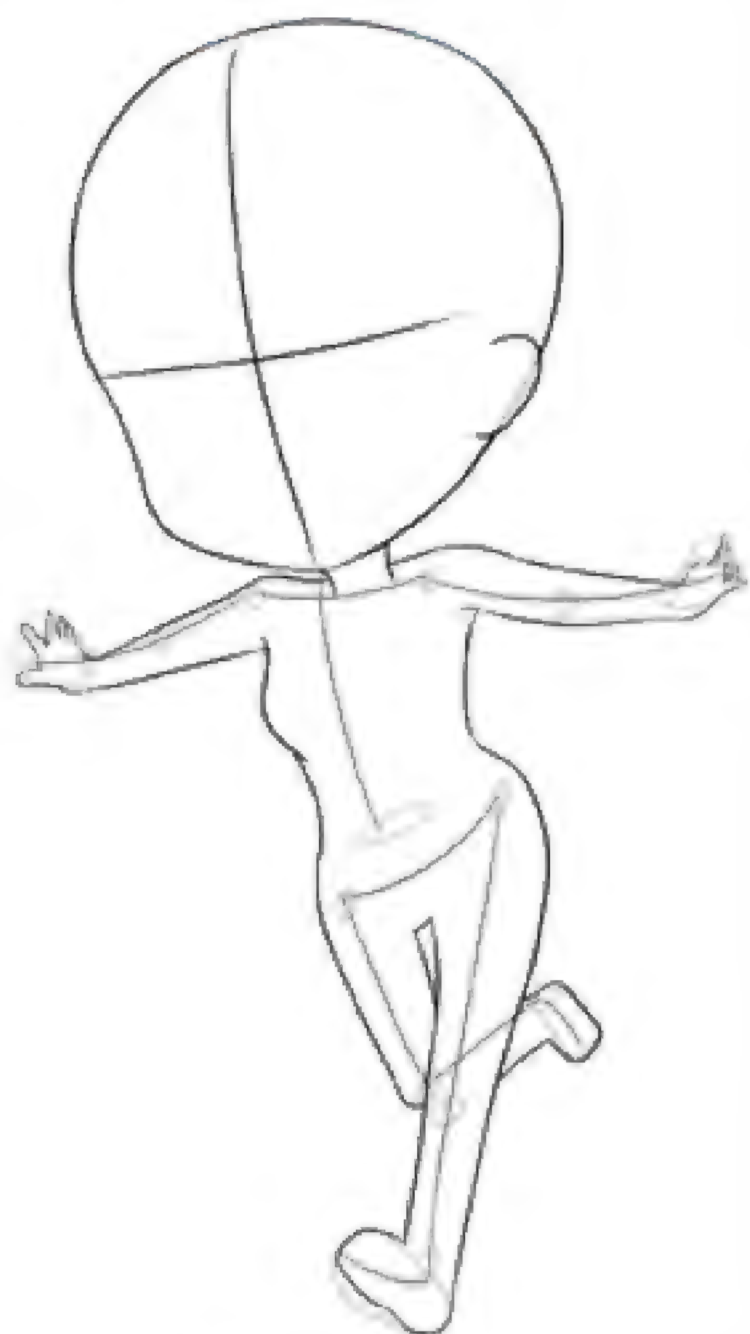
绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物跑步的动态，注意人物跑步的动作要协调。



2 在上一步的基础上，为人物头部绘制十字基准线，用小圆圈找出身体关节位置。



3 进一步勾勒出人物跑步时的身体结构，两只手向上摆动着，突显出人物跑步的动态。



4 在上一步的基础上，大致绘制出人物的头发、衣服和鞋子，长长的马尾使人物看起来更加青春可爱。

整理画面





5 细化人物的头部。注意人物的眼睛要从眼睑开始绘制，加深眼睑，留出高光部分，使人物更加生动。



6 给人物的衣服绘制图案线，图案线要根据衣服的结构来绘制，在衣服部位添加几粒纽扣与几条褶皱效果。







7 给人物的全身添加一层阴影。注意阴影要根据人物的动作变化和光源的照射方向进行绘制。



8 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，让画面保持整洁。





9 整理画面，最终效果图完成。一个跑步前进的小女孩，嘴巴张得很大，让人觉得气喘吁吁，双臂展开，显得特别可爱。



Q版女孩的脸形一般是圆形，配合向前冲的表情，体现了画面的自然和生动感。



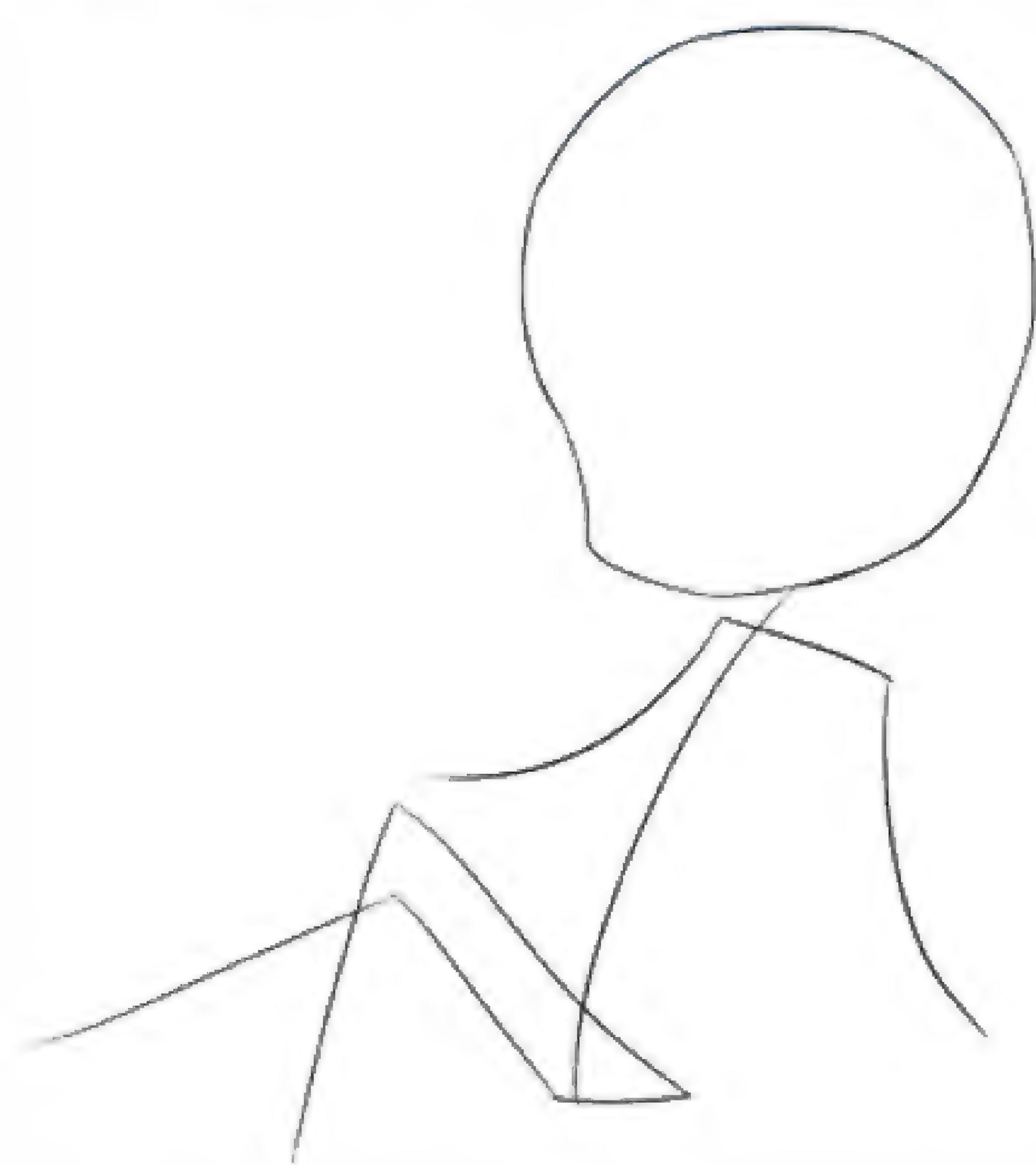


注意跑步时人物衣服的运动效果。由于风速的影响，裙子是呈撒开状态的。

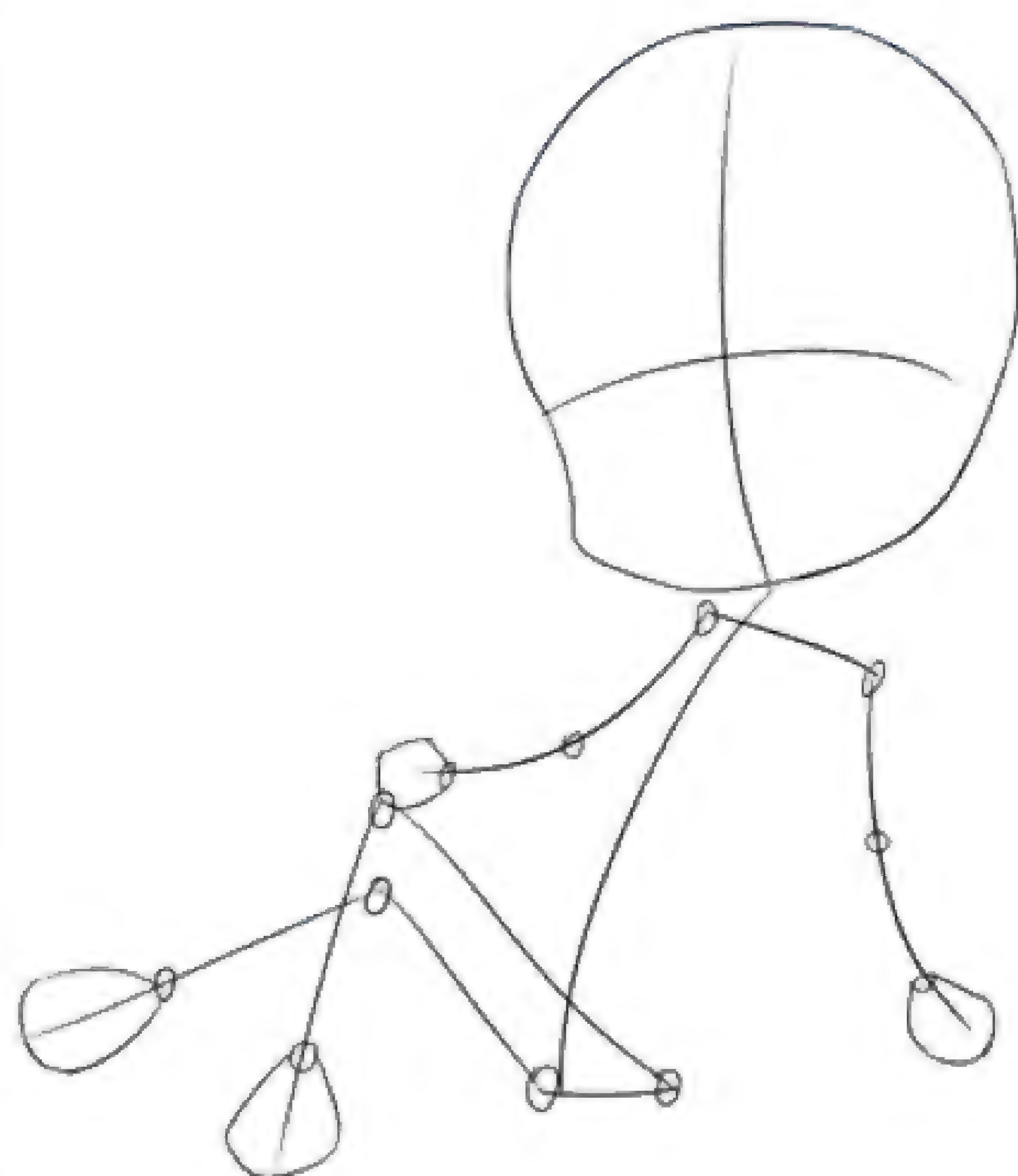
7.2.3 实战——坐姿

坐在地上的小女孩，一脸的微笑，从动作和眼神的设计上，可以看出小女孩的情绪动态。

绘制草图

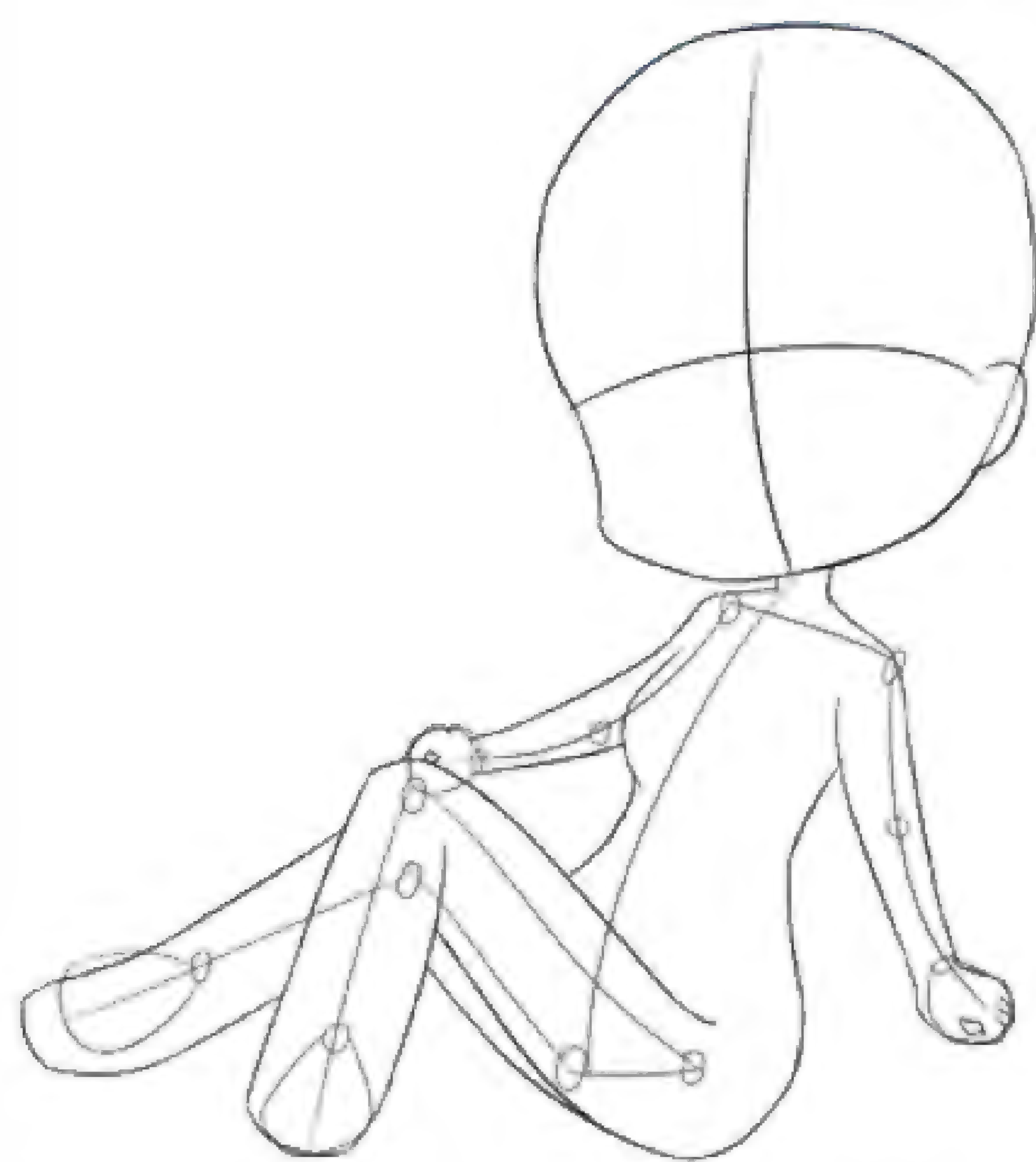


1 简单地勾勒出人物坐在地上的动态线，注意人物坐在地上时双腿的透视关系。



2 确定关节与五官的位置，为下一步作画打下基础。





3 在上一步的基础上，画出人物身体结构，注意简化腿形的结构。



4 大致画出头发和五官，把衣服的外形轮廓勾画出来。



整理画面



5 刻画人物的头部，给眼睑以及瞳孔填上黑色，注意两只眼睛是望着前方的，人物眼神中表露着高兴。



6 给人物的衣服绘制图案和褶皱。褶皱要根据身体的动向来绘制，图案线要根据衣服的结构来绘制。



7 给人物的身体绘制阴影，绘制时要找准光源照射所造成的身体暗面，然后刻画阴影即可。



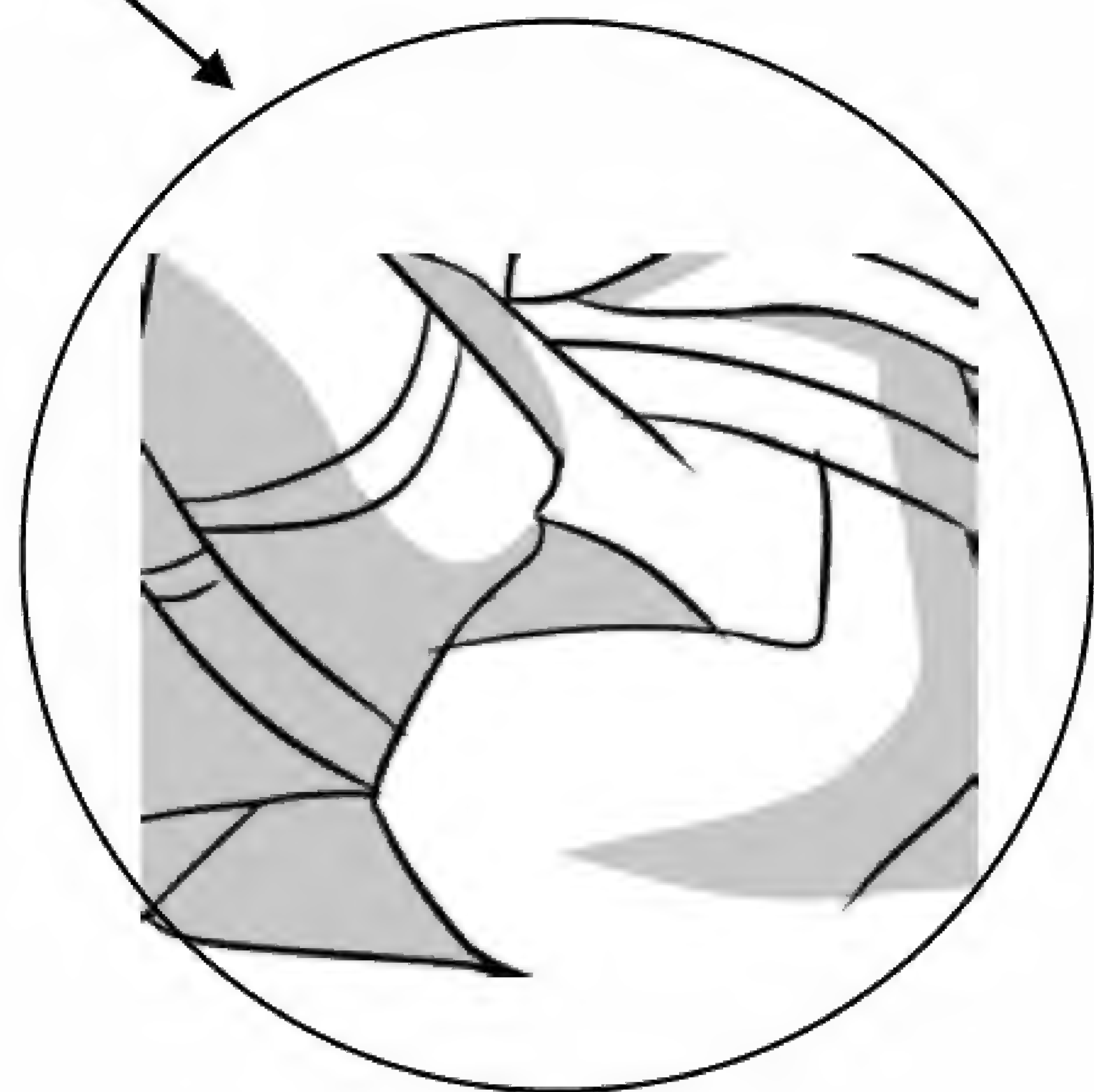
8 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，让画面保持整洁。



9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。一个小女孩坐地上，一脸甜甜的微笑。绘制这种Q版人物时，动作和表情一定要搭配得当，这样才能显得人物更加真实可爱。

给人物的衣服添加阴影，可以让人物看上去更加有立体感。绘制衣服上的图案时，要注意透视效果的正确性。





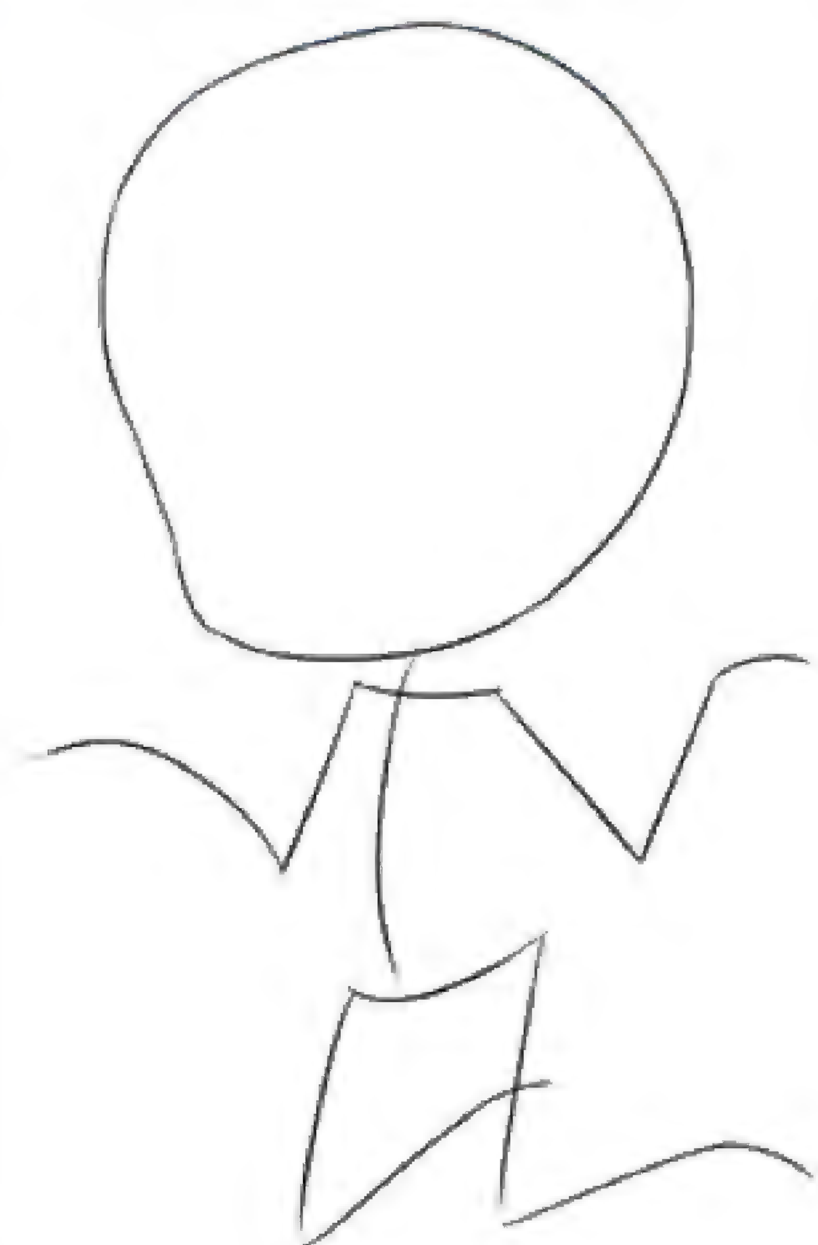
绘制双腿时，注意它们的透视关系，注意裙子阴影的转折方向。



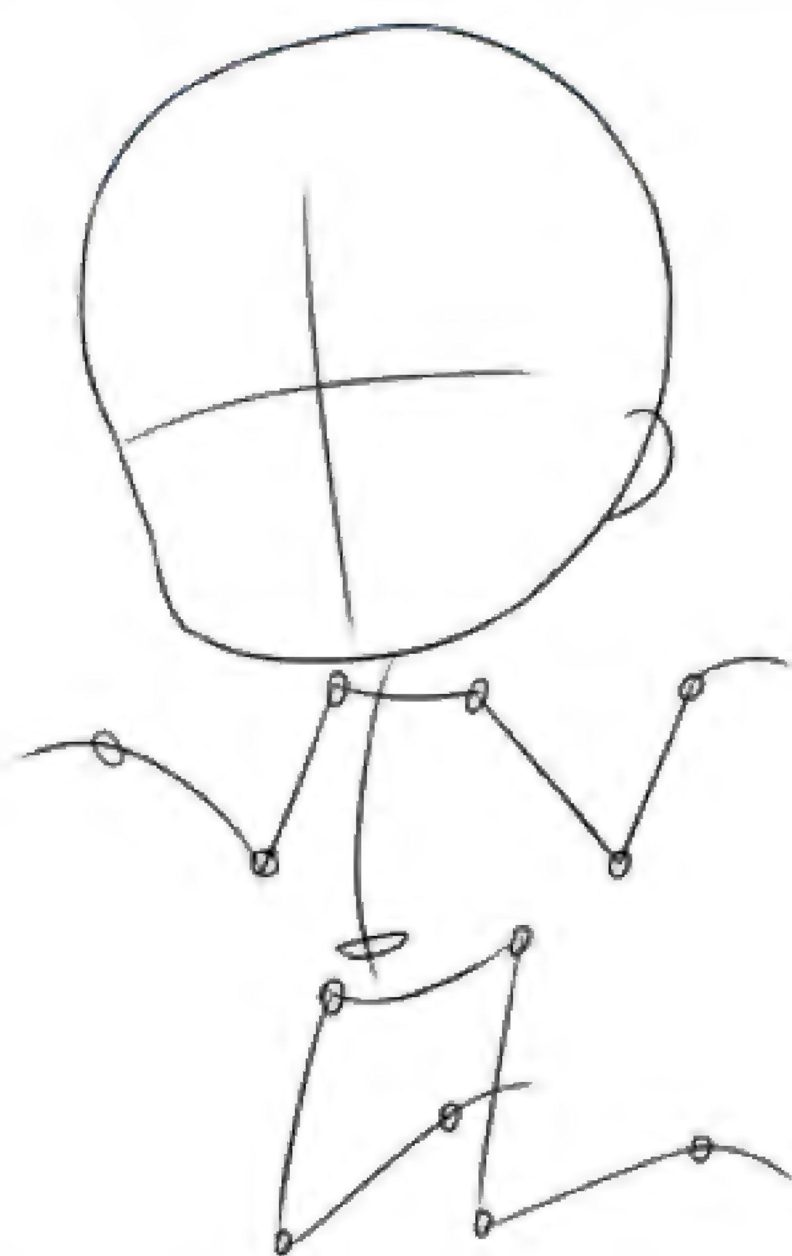
7.2.4　实战——跪姿

人物双腿跪地时，动作弧度较大，主要表现在腰部以下。但在绘制跪姿时人物的动作不宜表现得太过夸张，画面应该比较柔美。

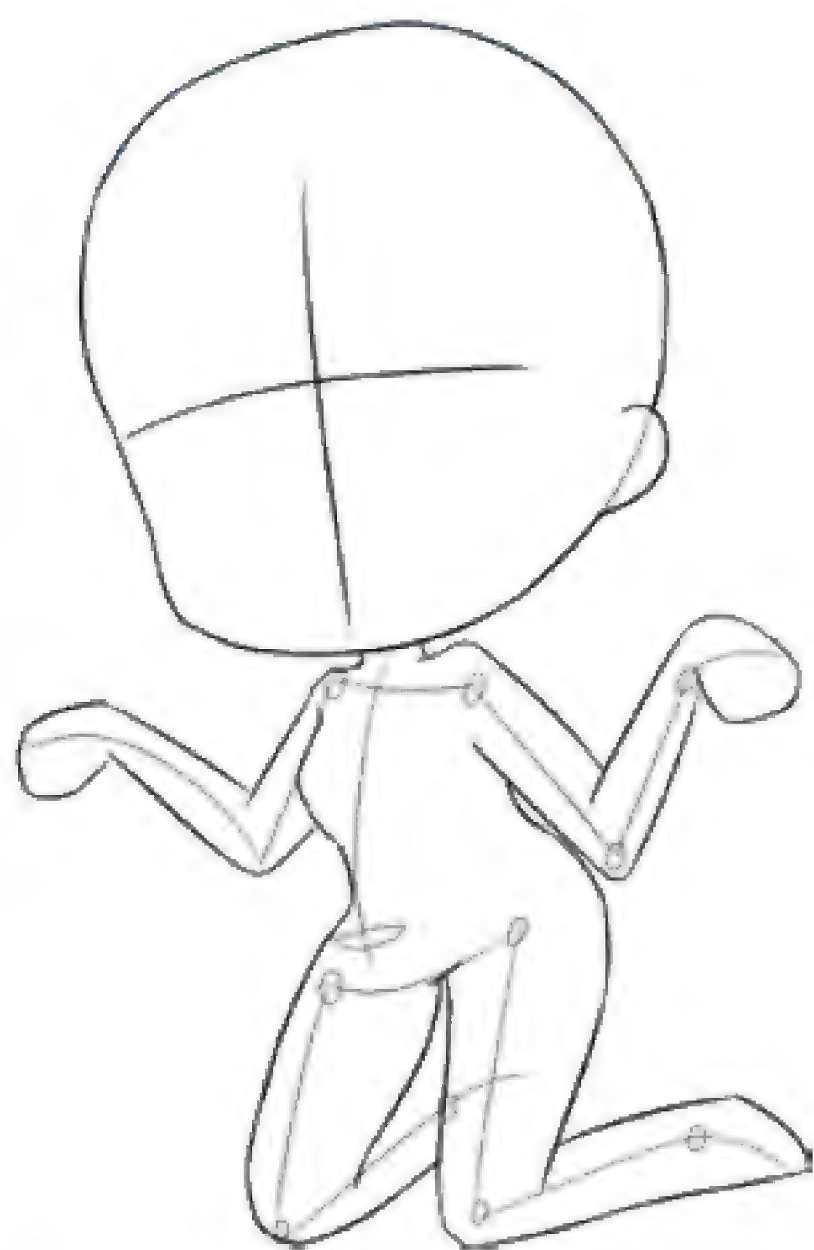
绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物跪地的姿势。注意人体的动作结构，两脚跪地，两手摊开摆放。



2 在上一步的基础上，为人物头部绘制十字基准线，用小圆圈找出身体关节的位置。



3 根据身体的动态结构简单地勾勒出人物的身体结构。



4 进一步勾勒出人物身体和衣服的大体轮廓，注意服装和鞋子上的细节刻画。

整理画面





5 细化人物的头部。注意人物的眼睛要从眼睑开始绘制，加深眼睑，留出高光部分，使人物更加生动。



6 刻画人物的衣服时，要给衣服加上一些图案，衣服上褶皱的分布要简单合理，褶皱线要根据身体结构来刻画。







7 给人物的全身添加一层阴影，注意阴影要根据人物的动作变化和光源的照射方向进行绘制。



8 擦掉不需要的线条，让画面保持整洁，整理一下细节，这个角色的造型就算基本完成了。



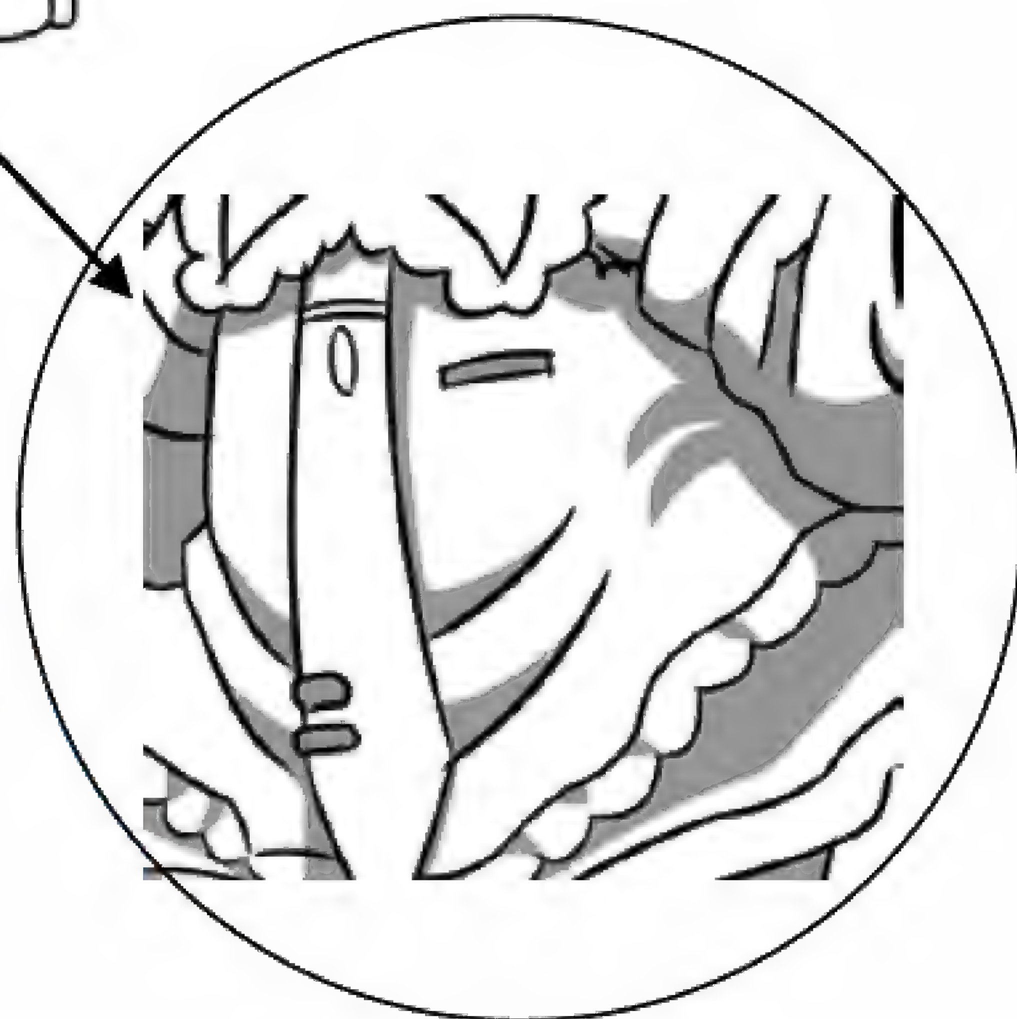


9 整理画面，最终效果图完成。一个漂亮的美少女优雅地跪在地上，双手摊开，一脸微笑，显得非常可爱。



绘制眼睛时，瞳孔的颜色不是死黑一片，要点上高光效果。另外要注意人物的嘴巴是张开的。



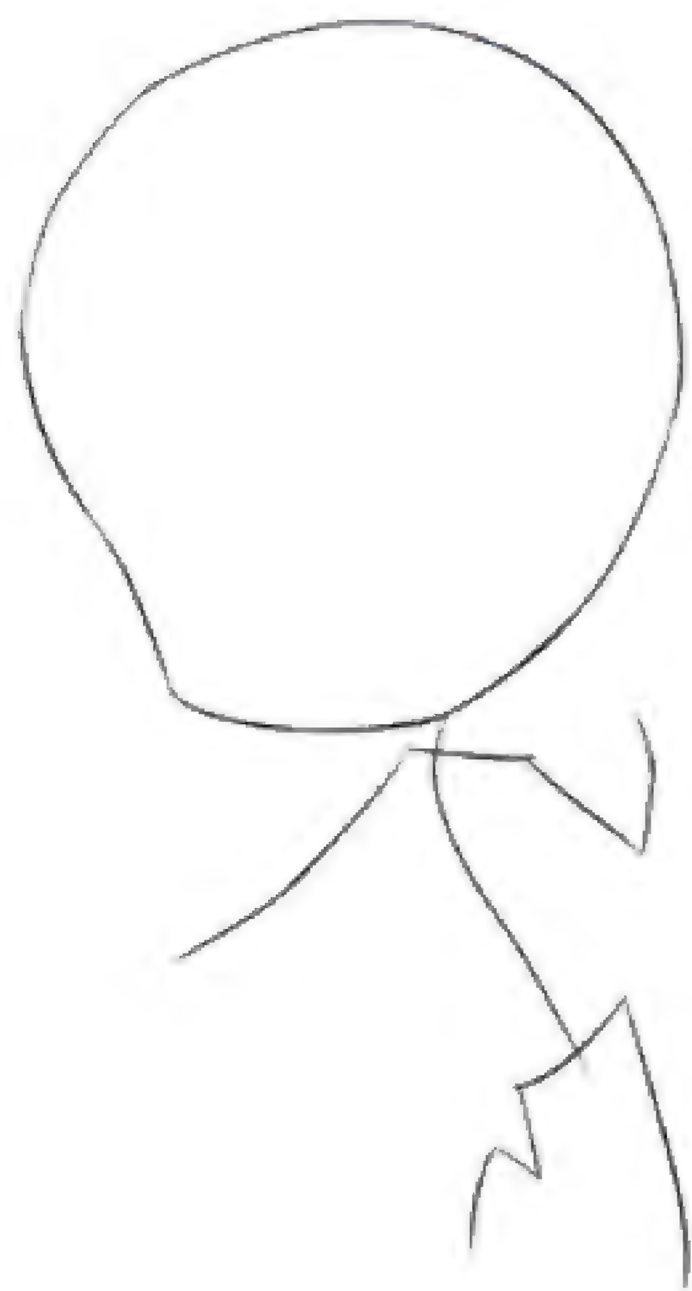


绘制人物的衣服时，衣服上的阴影要根据褶皱变化，在背光面进行添加，要突显出人物的立体感。

7.2.5 实战——跳跃

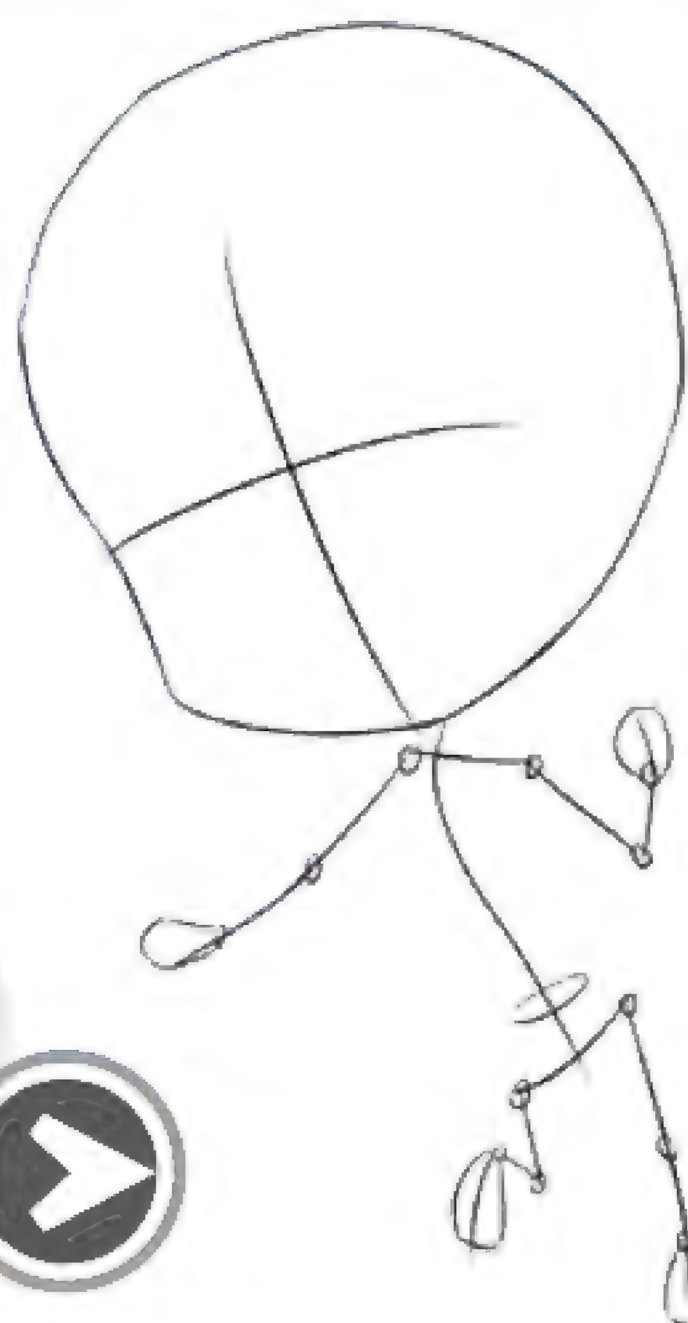
人物在跳跃时，衣服也会根据动作处于浮空状态。因此在绘制人物跳跃的动作时要注意人物跳姿的基本动态，抓住人物跳跃的身体特征。

绘制草图



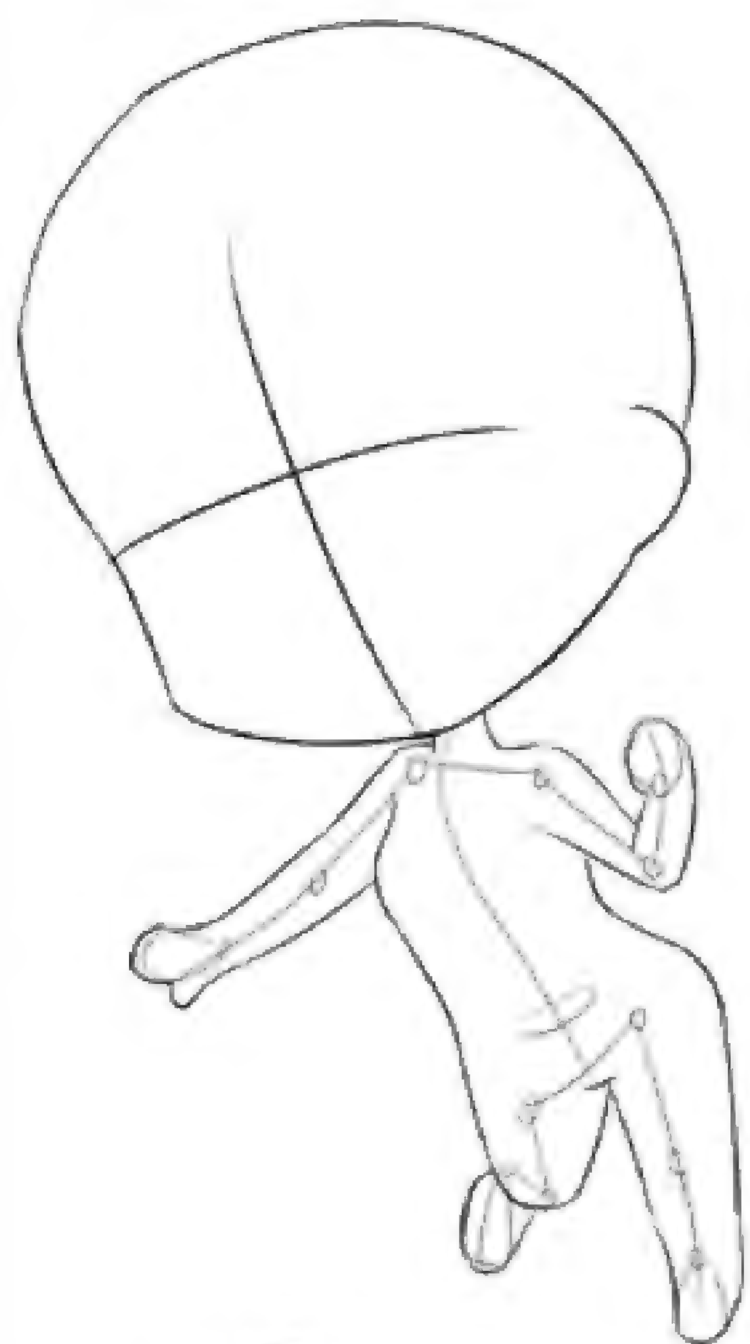
1 用简单的动态线勾勒出人物跳跃的动作，注意脚是弯曲的，一只手往上举起，另一只手微微下垂。





2 在上一步的基础上，利用十字基准线确定五官的位置，用小圆圈找出关节位置。





3 依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构。





4 绘制衣服的大体样式，注意举起手的姿势和脚部弯曲的动态效果。





整理画面





5 刻画人物的头部，给眼睛的眼睑和瞳孔填上黑色，点上高光，根据头发的生长方向进行绘制。





6 对衣服的整体效果进行细致的刻画，给衣服添加图案，使衣服看上去更加具有立体感。





7 给人物的衣服和腿部添加阴影，注意阴影要根据人物跳跃起来的动作变化进行添加。





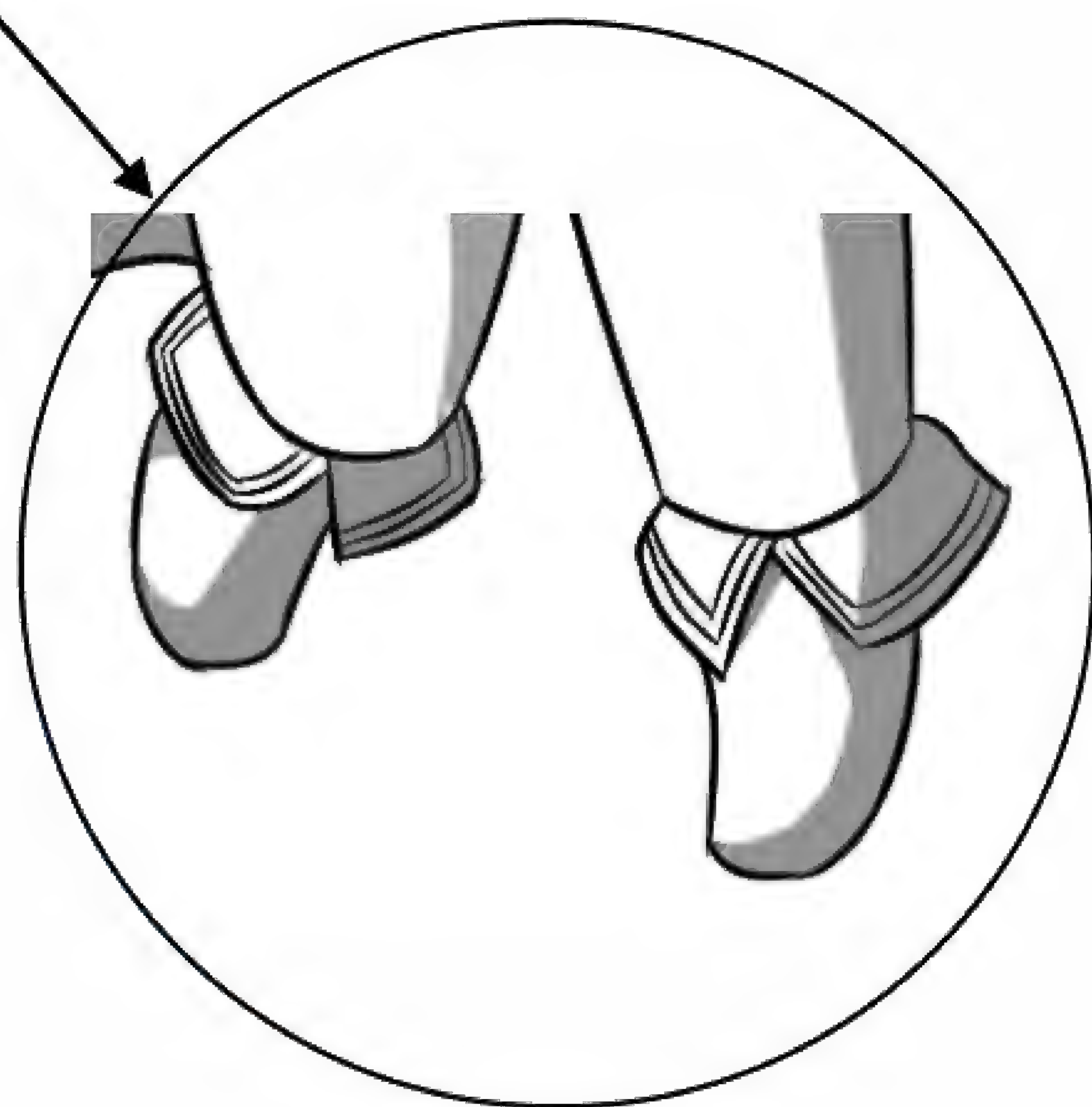
8 整理画面，擦掉不必要的线条，让画面保持整洁。

9 最终效果图完成。一个跳跃的Q版人物展现在眼前。人物手部动作与阴影的绘制，丰富了画面效果，使人物的立体感增强。

注意瞳孔的颜色不是死黑。通过眼睛的绘制加强面部表情，丰富了画面效果，根据光源的照射，来绘制眼睛的高光部分。







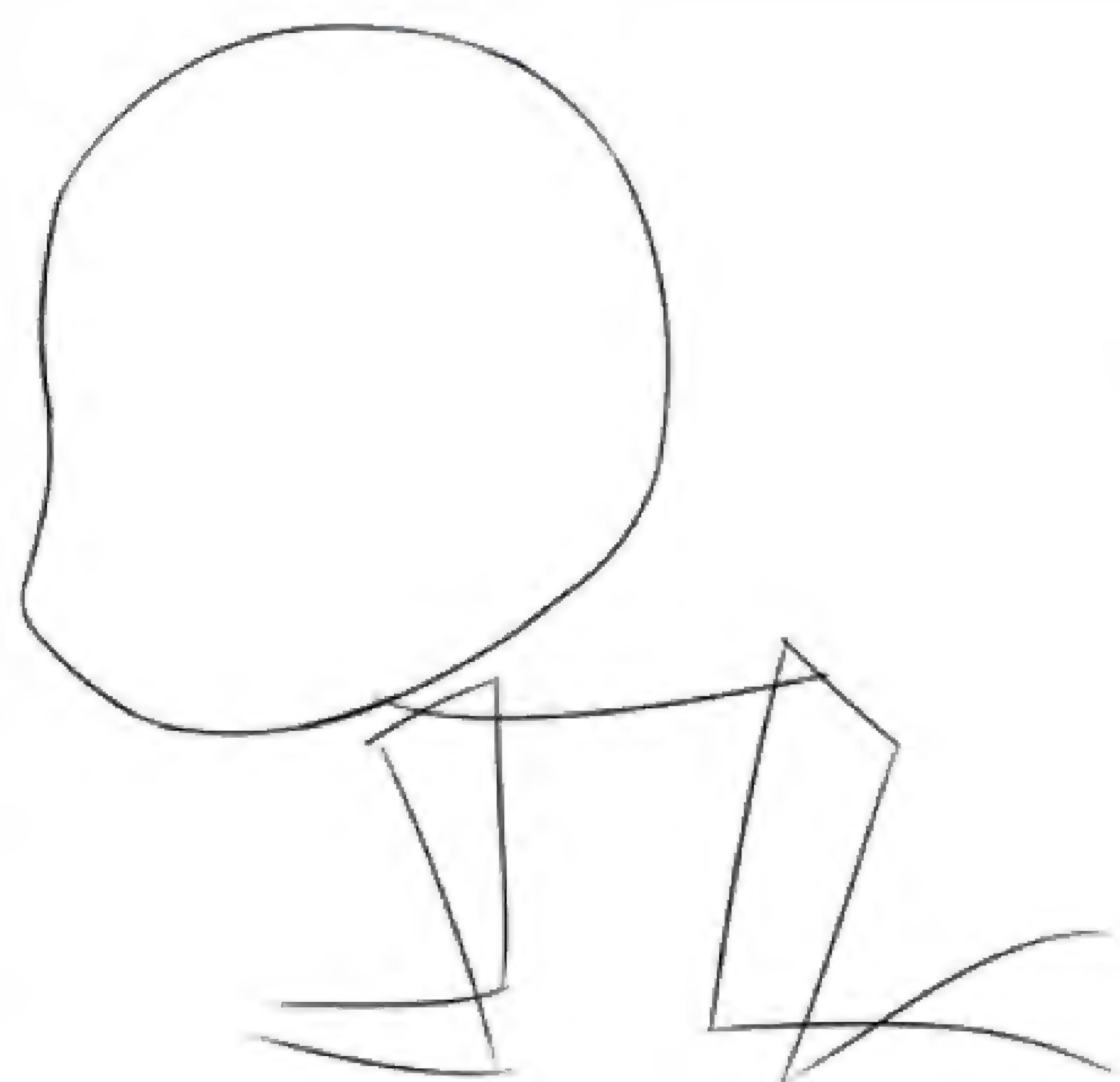
在绘制双脚的阴影时，要通过突出脚和鞋子的层次感来丰富画面效果。



7.2.6　实战——爬动

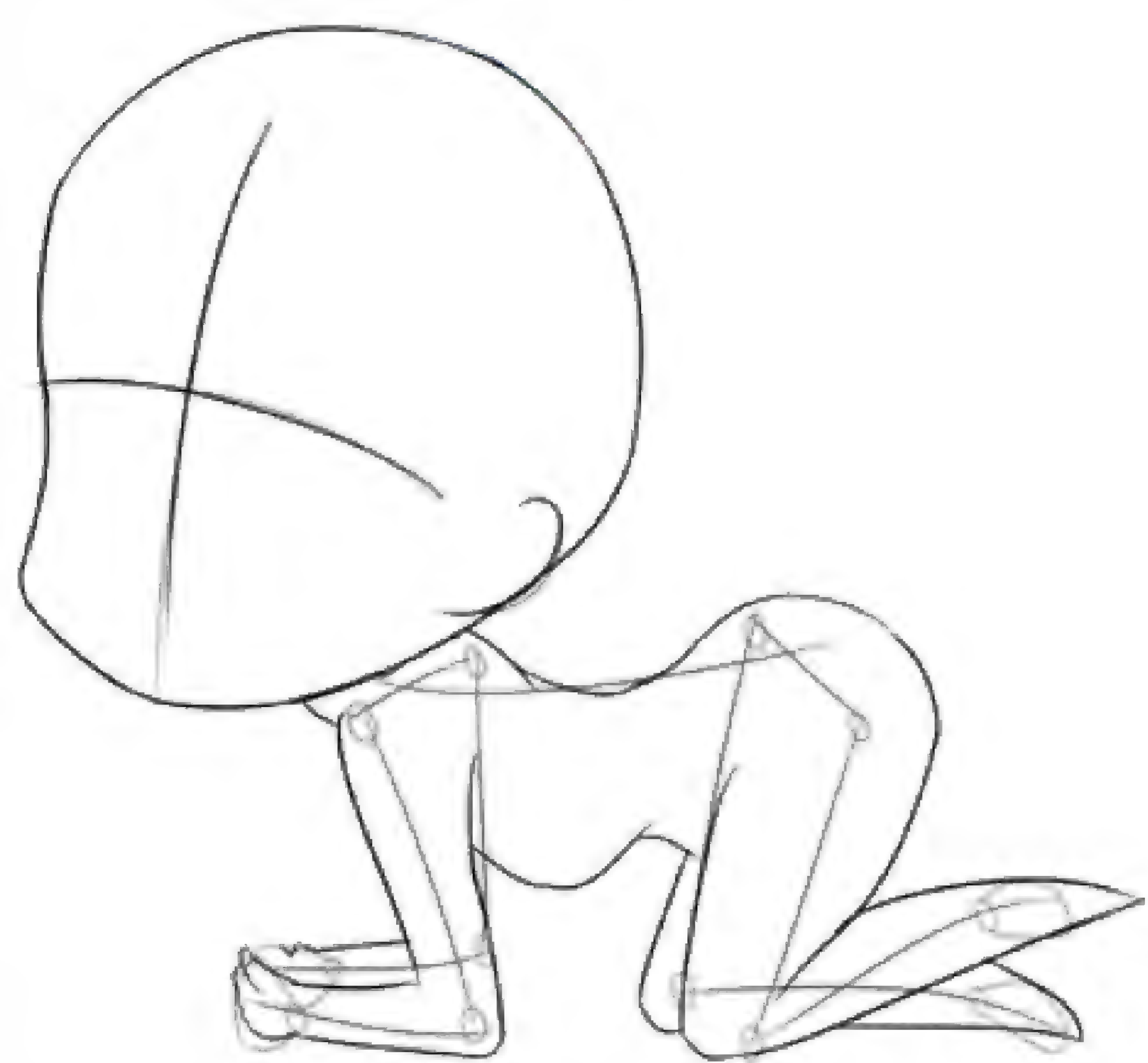
在绘制爬动的Q版人物时，要注意人物爬动的基本动态，肘和膝盖撑在地上，手和脚的动作要表现出来，画面要生动、形象。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物双腿跪地爬动的造型，注意人物动作要协调，人体的透视变化要正确。

2 用十字基准线找出人物的五官位置，用小圆圈标记出肢体的关节处。



3 在上一步的基础上，依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构。

4 勾勒出Q版人物的眼睛和刘海的位置，画出衣服大概轮廓，线条要大胆流畅。



整理画面



5 绘制人物的眼睛，加深眼睑，留出高光部分，使人物更加生动，给头发添加一层阴影，增强人物立体感。





6 刻画人物的衣服，为衣服添加褶皱，给衣服加上图案线，丰富画面效果。

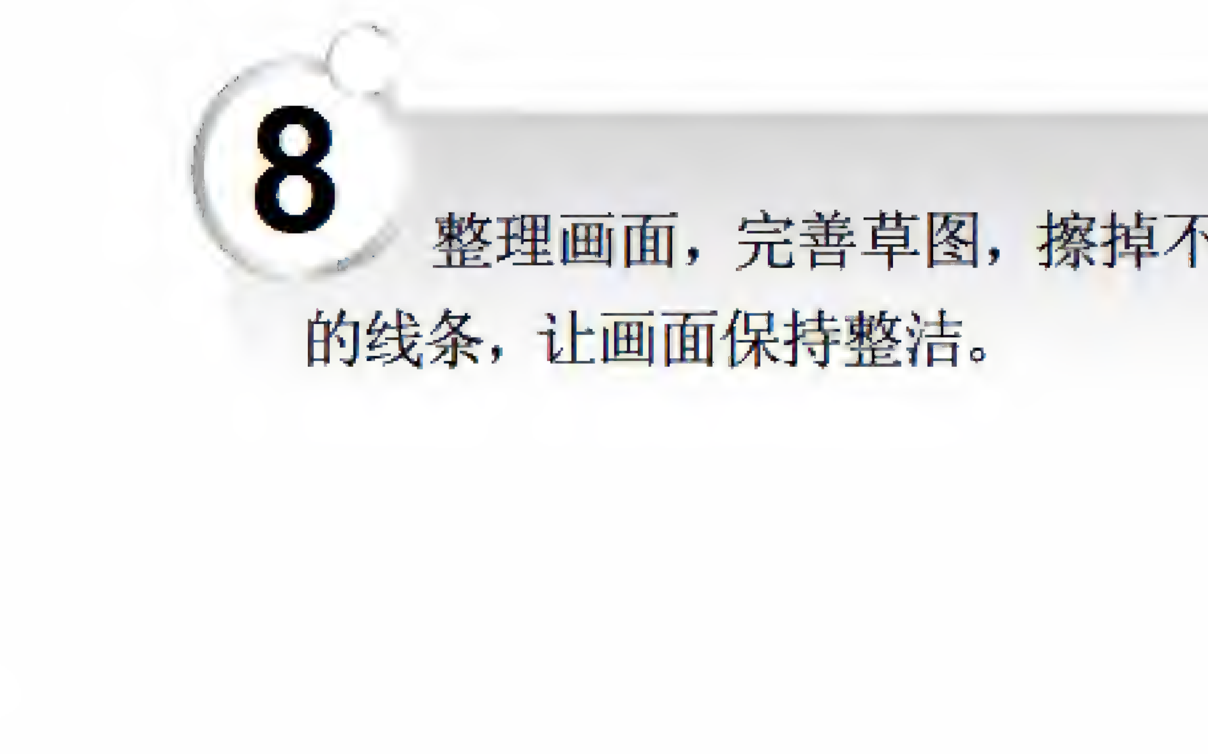


7 给人物添加阴影，注意阴影要根据人物的动作变化和光源的照射方向进行绘制。





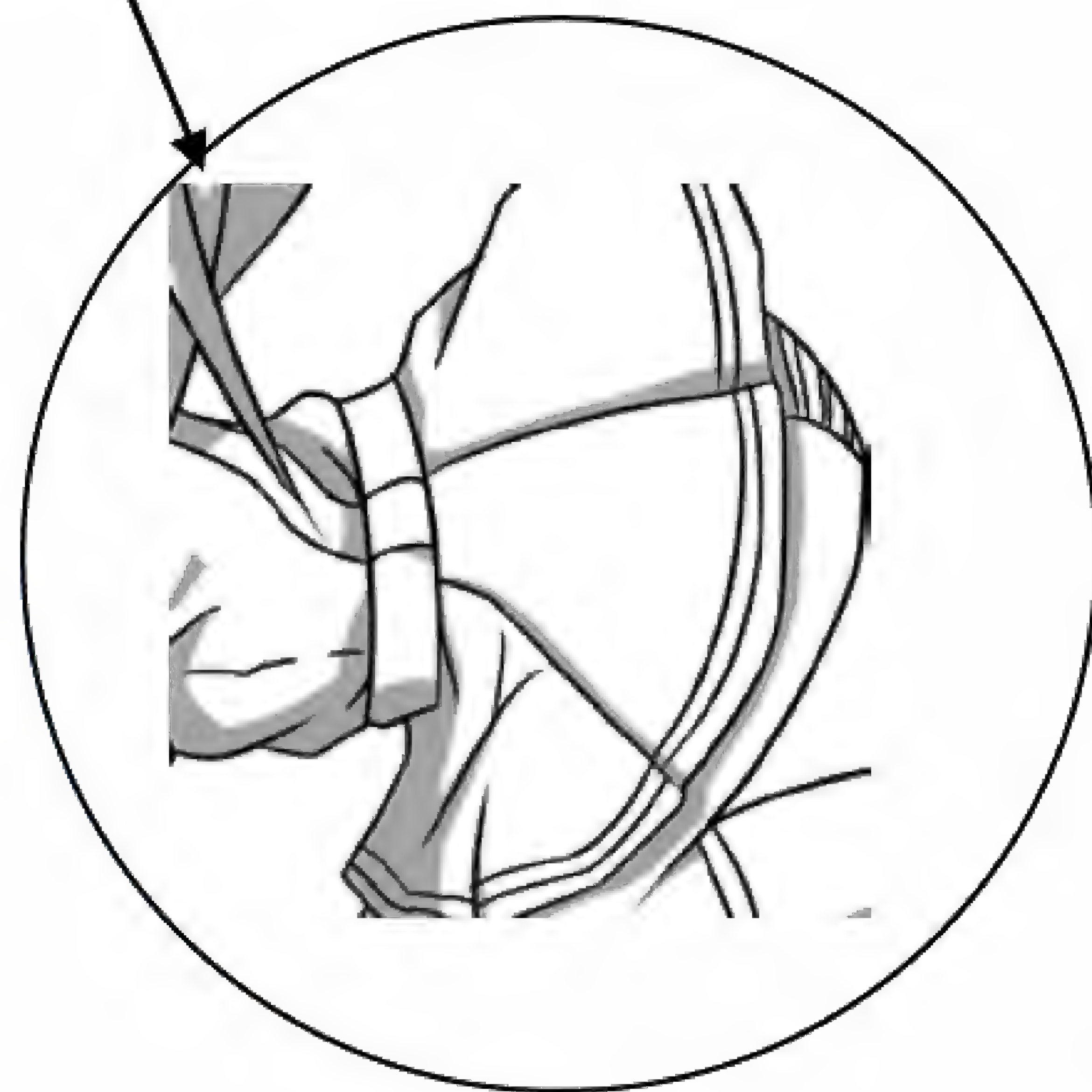
8 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，让画面保持整洁。



9 整理画面，最终效果图完成。跪在地上的小女孩的神态和衣服是画面的重要部分，刻画时一定要注意透视关系的准确性和人物神态的生动性、形象性。



绘制猫耳朵，要注意结构，线条要流畅自然。



给裙子和腿添加阴影，要注意裙子是翘着的。胸部形成的阴影与背光面要连接在一起，阴影才会显得整体统一。

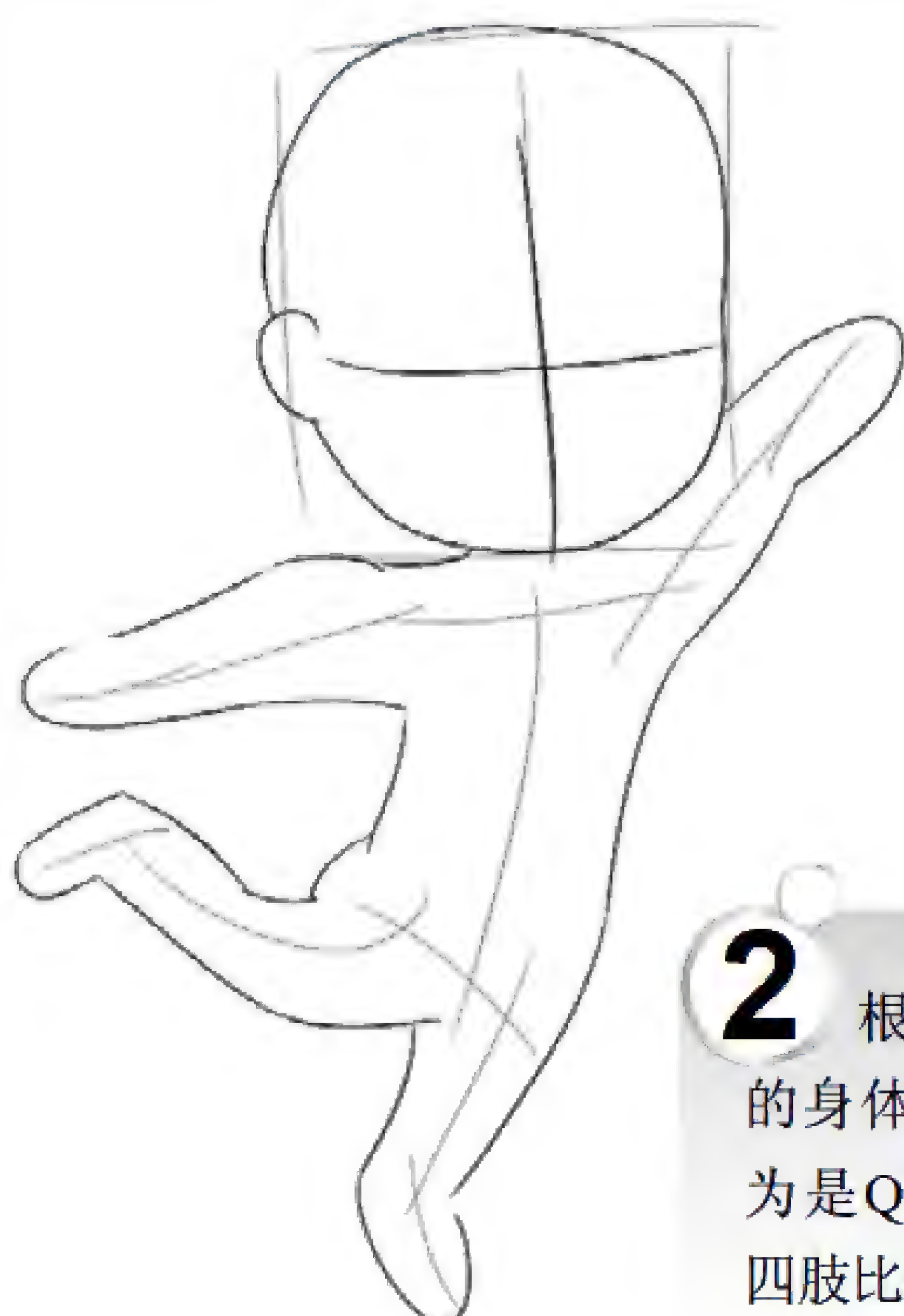
7.2.7 实战——滑动

在绘制滑冰的Q版人物时要注意人物滑动的基本动态，抓住人物滑动的身体特征。手部和脚部的动作要表现出来，画面要生动、形象。

绘制草图



1 用线条勾勒出一个Q版人物的线稿，一个头部占了整个人物的二分之一。



2 根据线稿将人物的身体勾勒出来，因为是Q版人物，所以四肢比较简化。



3 给人物绘制出一个大概的外形样式，确定人物的发型和衣着。



4 继续刻画人物的头发，使头发丰富起来，绘制衣服，使衣服精致起来。



整理画面



5 在草图的基础上将人物的头发绘制出来。绘制时线条要流畅，整个头部趋向于圆形。

6 给头发绘制阴影，使头发的立体感和画面感增强，注意头发在脸上投下的阴影也要绘制出来。





7 绘制出人物的下半身，身着一件小外套，戴着带有圆球的围巾，向前奔跑着。

8 绘制阴影，注意阴影在人物每个部位的表现，增强人物的立体感。

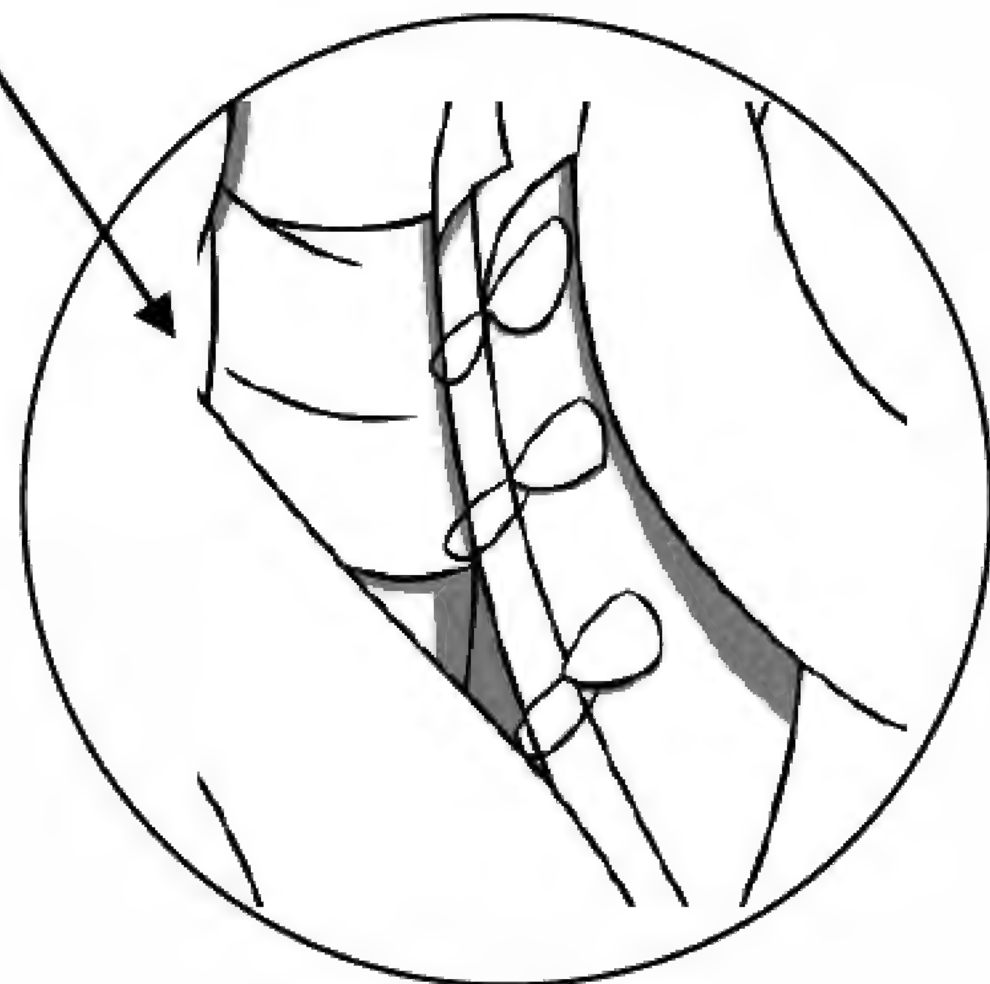


9 整理画面，一个滑冰的Q版漫画人物最终效果图完成。



Q版漫画中人物的眼睛比较大，通常会占整张脸的大部分面积。





整齐的排扣使外套看起来更加丰富华丽，给人物增添了几分时尚感。

第8章

服饰和配饰的多种绘制技法

为了让Q版人物的服饰更加有趣，可以为其添加各式各样的道具。不同的道具起着不同的作用，例如提升可爱度的饰品，让人物更具生活气息，体现人物青春感或是突出角色的奇幻特点等。对于Q版人物的服饰，也各种各样，例如运动装、可爱的动物装、美丽的公主装以及可爱的女仆装等，根据不同的剧情或画面，给人物添加不同的服饰能增强人物造型的表达效果。本章主要向读者介绍Q版道具与服饰的设计技法。

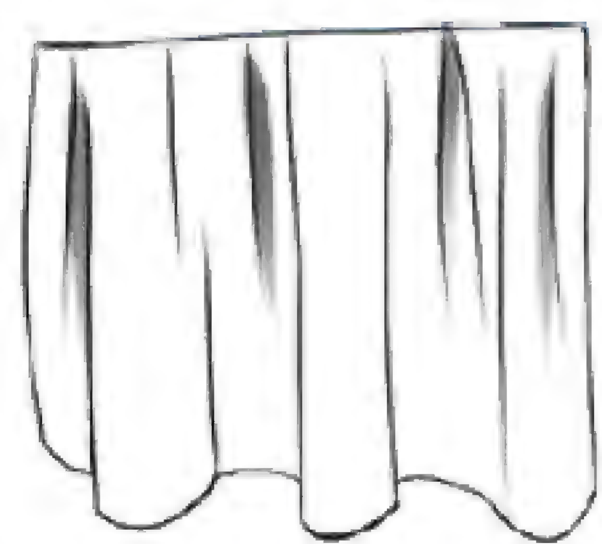


8.1 服装的基础知识

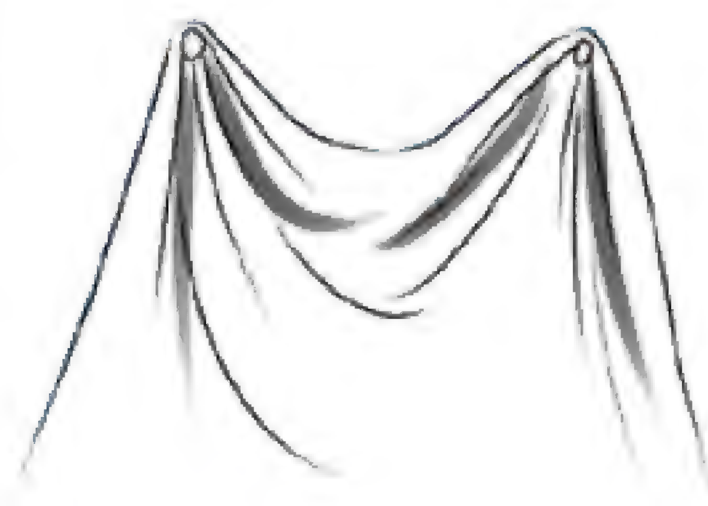
褶皱是绘制服装必不可少的一部分。正确的褶皱可以让服装更加生动，而错误的褶皱会让服装变形不自然，所以掌握褶皱的绘制技法就显得尤为重要。

8.1.1 9种衣服褶皱的分类

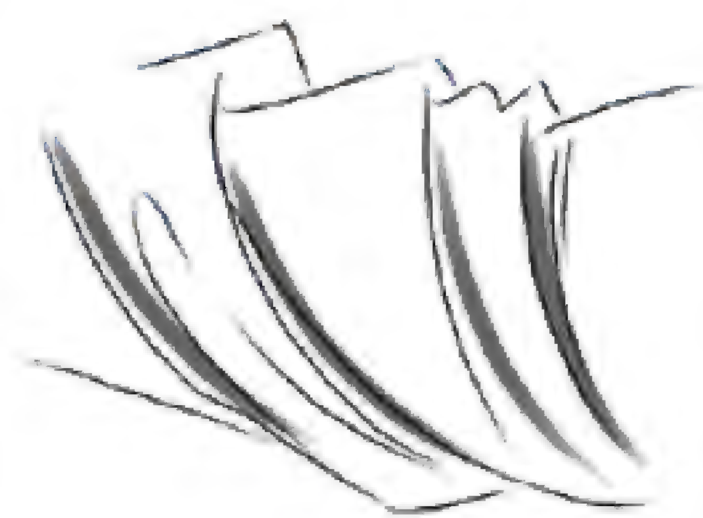
衣服的褶皱有很多种类，下面就来介绍一下衣服在不同状态下产生的褶皱样式。



垂直方向的褶皱，比较均匀整齐，绘制时线条要流畅且角度不宜太大。



布料固定上方的两个角，因地心引力作用，会形成下垂和向左右上角延伸，带有弧度的垂钓褶皱。



大多出现在筒状的布料中，因两端同时向相反的方向拉伸形成的褶皱，常出现在肩膀和大腿等位置。



布被扎在一起时，褶皱集中且密集，常出现在袖口、腰部等地方。



扭曲褶皱：布被扭曲时出现的发射状曲线形成的褶皱，常出现在手臂前后运动时连接衣袖的位置。



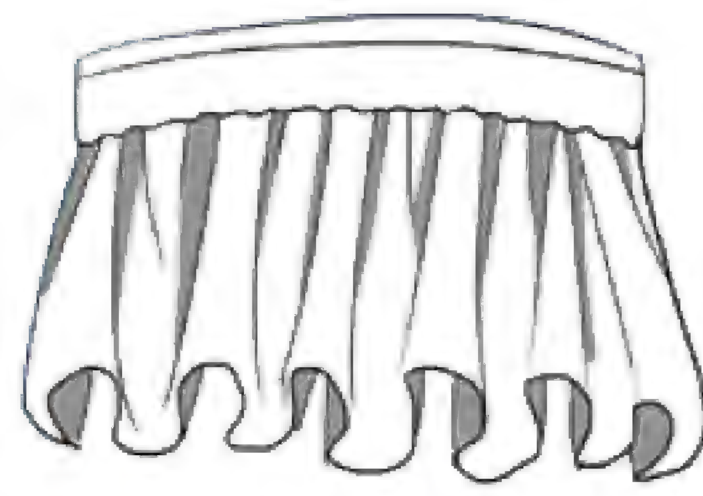
弯曲褶皱：筒状的布弯曲时出现在弯曲部的褶皱，常出现在有关节的部位。



堆积褶皱：面料下垂后堆积起来形成类似弹簧类的褶皱，常出现在袖口、裤脚等位置。



柔软的布料覆盖在物体上，凸显出物体的结构，形成覆盖褶皱。



因一个地方以固有的波浪状形式固定，下方布料自由垂落，形成弧形褶皱。

8.1.2　衣服褶皱的应用

衣服的褶皱样式有很多，但都有规律可循。褶皱随着人体结构和运动的变化而呈现出多种样式，下图展示的就是将不同的褶皱应用在不同地方的效果。

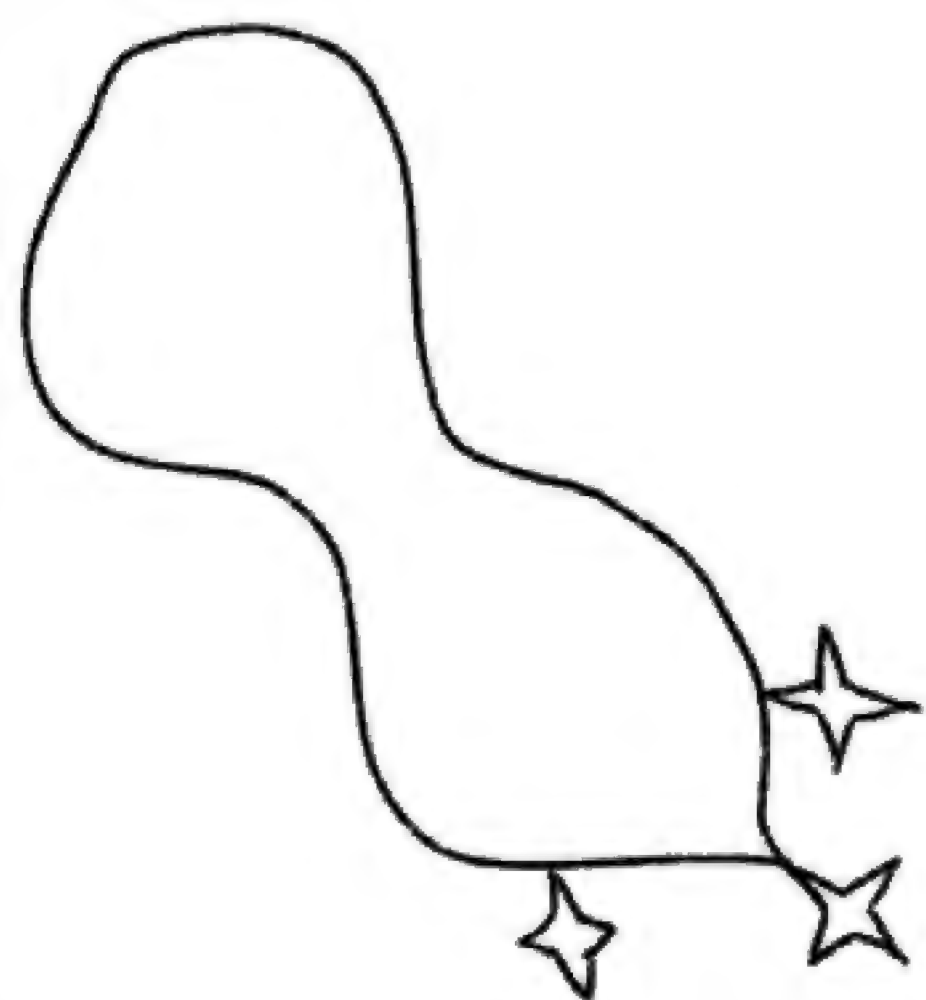
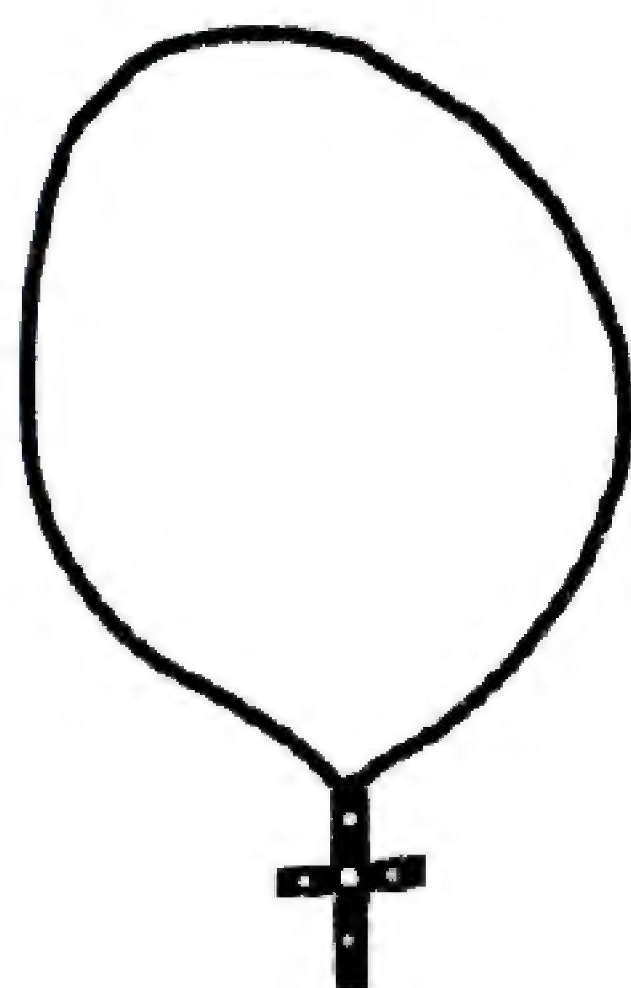


除了发型之外，服装是最能影响人物外形，也是最能够表现角色的标志。合适的服装不但能使人物更加美观，富有魅力，还可以表现人物的身份和性格。

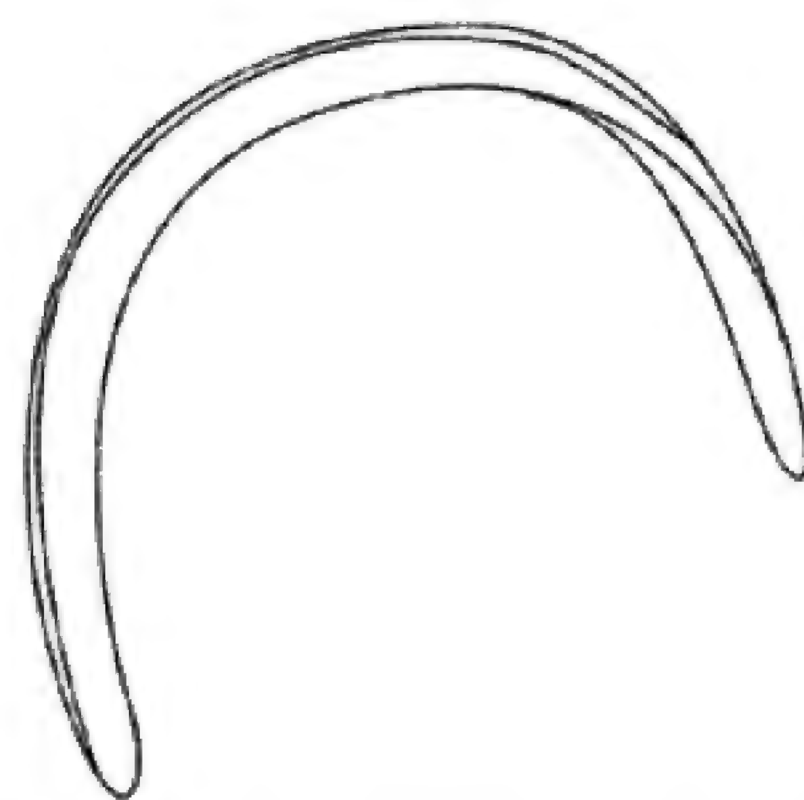
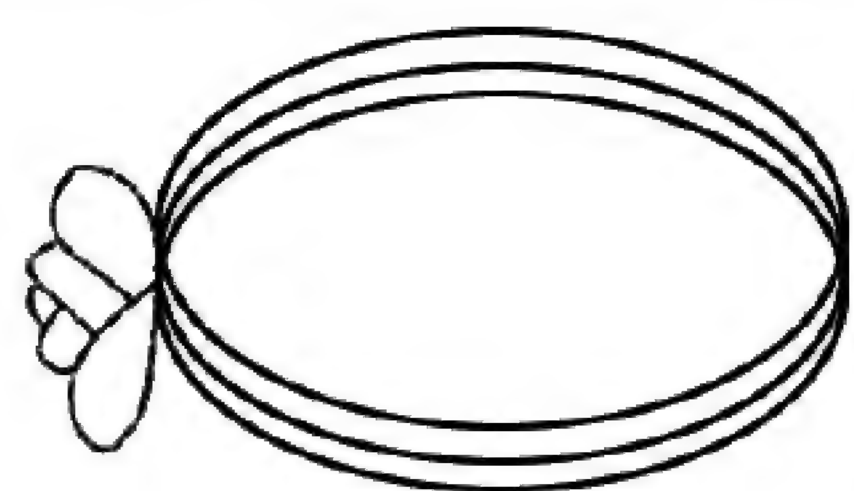
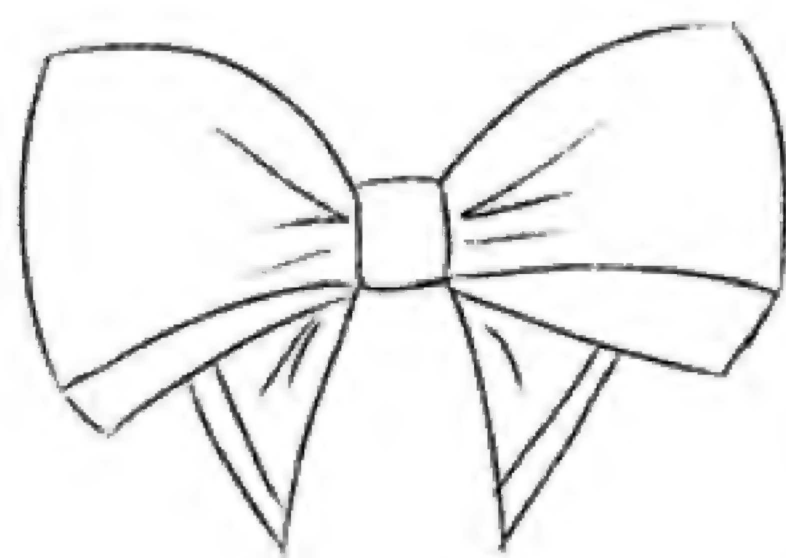
8.1.3　饰品的装饰作用和应用

饰品是用来装饰人物的，不管是在生活中，还是在漫画中，给人物适当地添加饰品都会使人物的魅力值立即提升。在漫画中，饰品通常还起到区分角色的作用，一个表现个性的饰品可以体现出一个角色的性格，下面就来介绍一下饰品在漫画中的作用和应用。

10种不同的饰品







饰品给人物带来的变化





黑色皮绳和金属质地的十字架使少女更加有个性。一般佩戴在洒脱开朗或者冷酷的人物身上。



珍珠项链与宝石使少女更有贵族气质，且使人物看起来端庄甜美，比较适合淑女或者贵妇。

8.2　绘制Q版人物的服饰

一个故事是由多种不同角色和一些必备的场景因素构成的。每一种角色都会有各自的特点，包括他们的服饰也代表着角色的身份。下面就来介绍一下几类常见角色服饰的绘制方法。

8.2.1 实战——运动装

Q版运动服和普通漫画运动服装大同小异，都有着黑白相间的图案。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物双手抱着脑袋的悠闲姿势，然后绘制出人物具体的动态轮廓。



2 根据头部的轮廓绘制出人物高兴的表情，绘制时注意眉毛、眼睛、嘴角上弯，同时绘制出人物的头发。



3 根据身体的动态绘制出人物的上衣，运动服比较简单，绘制时线条要流畅。



4 根据下身的动态结构绘制出裤子和运动鞋，擦掉多余的线条，保持画面整洁。

整理画面





5 加深人物的眉毛和眼睛，给人物的头发添加线条，增强头发的层次感，让头发更加生动。

6 给头发添加阴影，头发的遮挡处和嘴巴内部上方都要添加阴影，保持整个头部阴影统一。

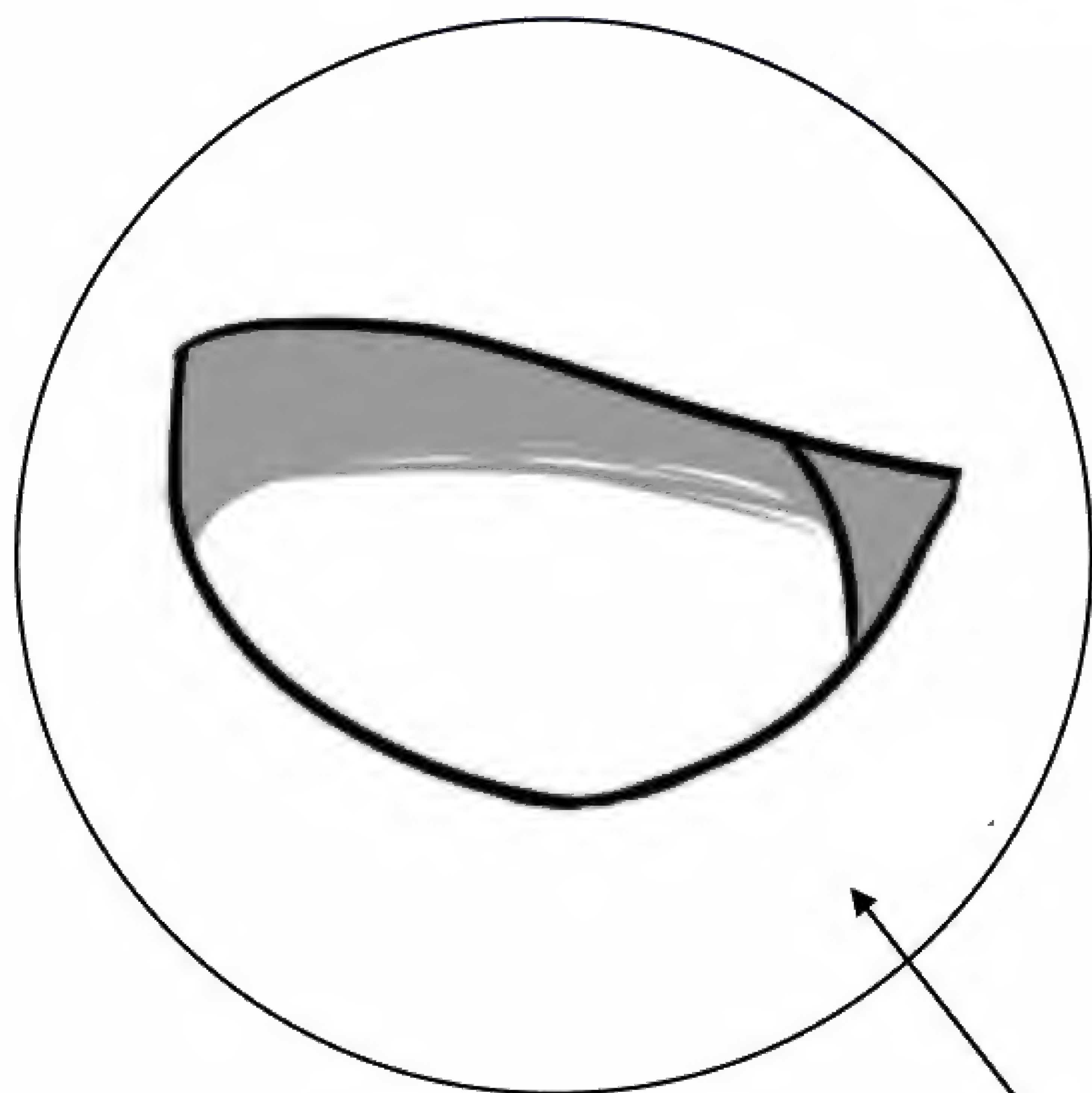




7 给人物的衣服添加褶皱，增强层次感，给人物的衣服涂上一层灰色，让运动服更加正式。

8 给人物的衣服添加上阴影，注意阴影要根据衣服的褶皱在背光面添加，以增强层次感和空间感。

9 最后，整理画面，最终效果图完成。高兴的表情，悠闲的动作，灰白相间的运动服，让少年显得很有朝气。



嘴巴大笑着，露出了口腔的结构，绘制阴影的时候，不要全部填满，要根据遮挡的结构绘制阴影，这样才不会使画面显得呆板。





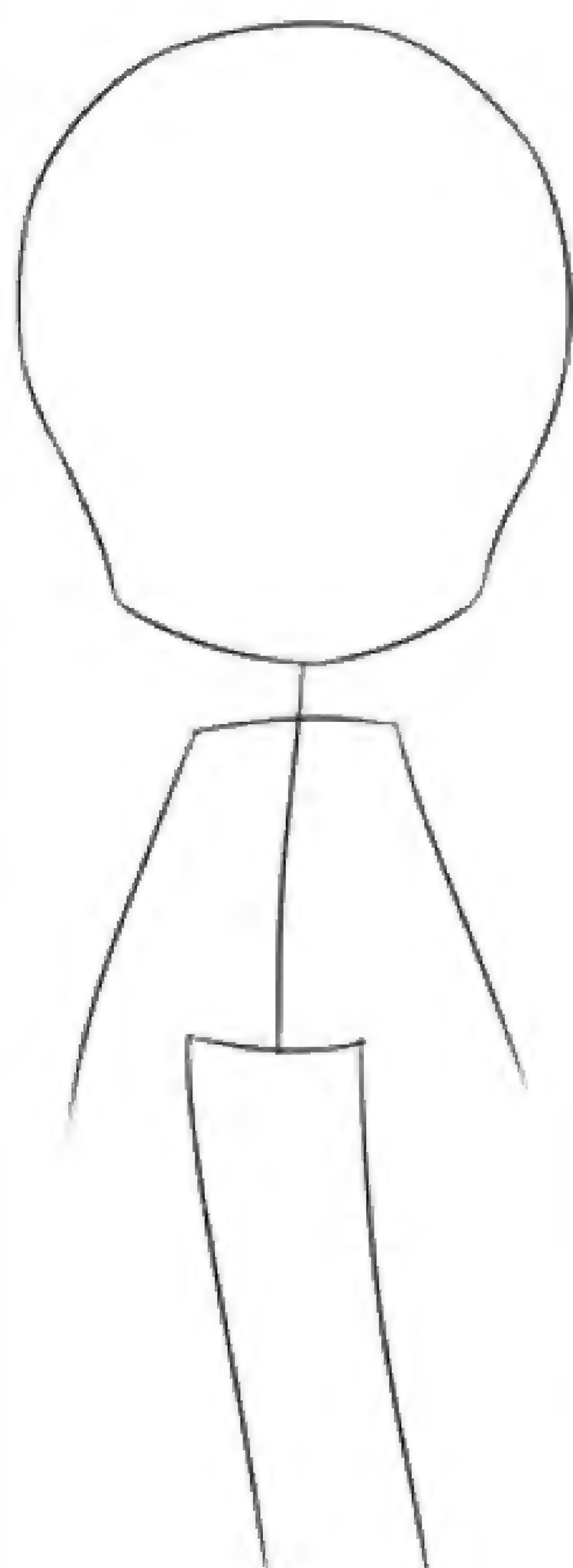
运动衫衣摆下紧束的地方有一定的厚度，需要用阴影将其表现出来。



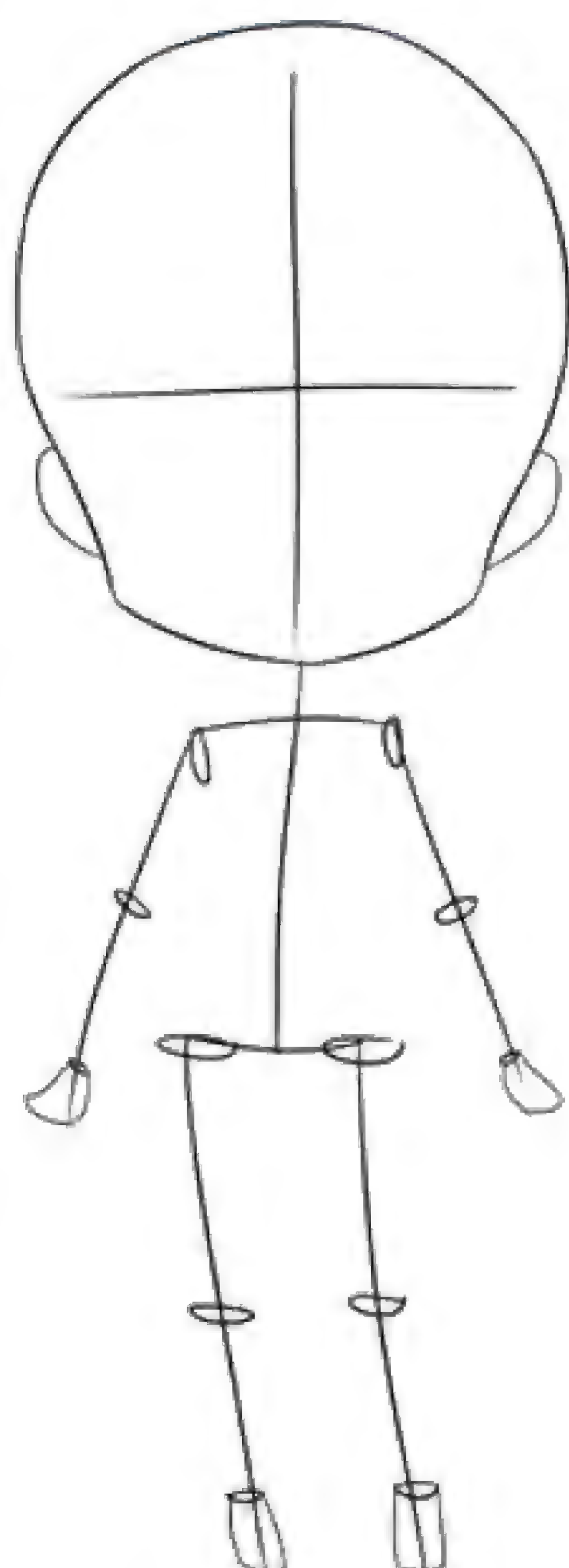
8.2.2 实战——生活装

衬衣、蝴蝶结再配上小短裤，是生活装的表现。

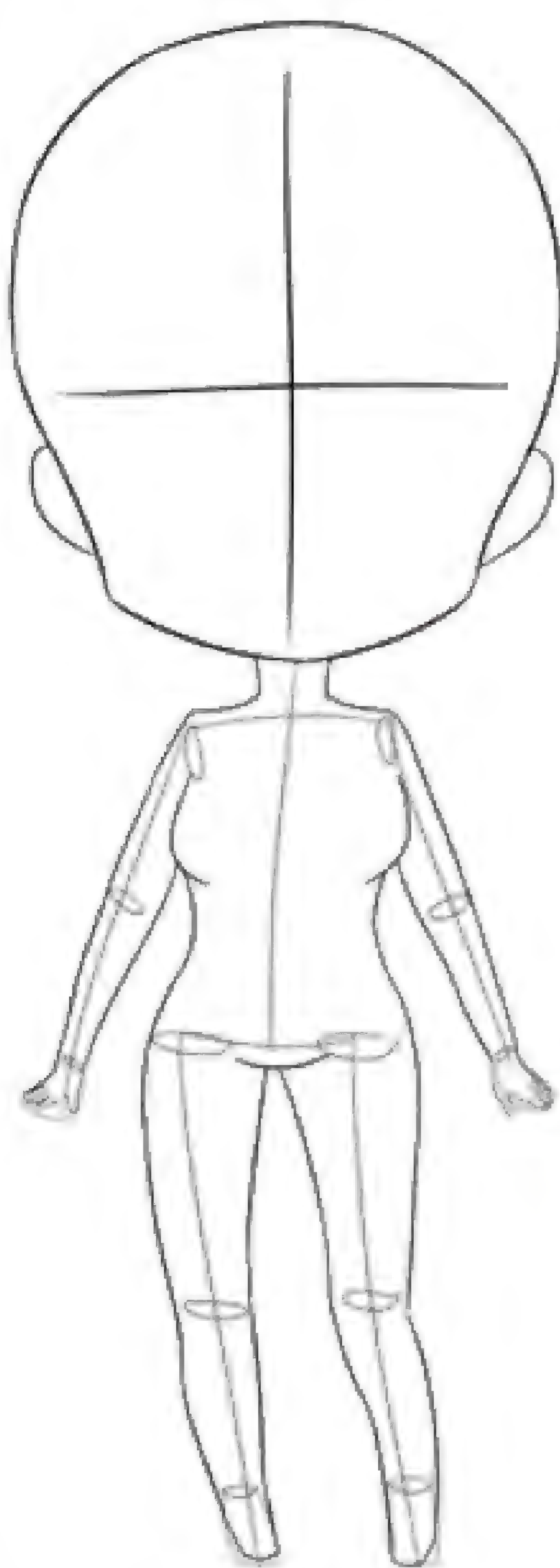
绘制草图



1 用线条勾勒出人物站立的姿势，本实战中为一个正面站立的形象。



2 利用十字基准线确定人物的五官，用小圆圈标出人体关节点。



3 在线稿的基础上绘制出人物的身体，大概地表现出手部和脚的结构。



4 给人物添加头发和衣服，勾勒出人物的五官，注意头发与五官、衣服之间的关系。

整理画面



5 擦掉不需要的线条，让画面保持整洁，整理一下细节，这个草图就算基本完成了。



6 细化人物的头部，注意人物的眼睛要从眼睑开始绘制，加深眼睑，留出高光部分，使人物更加生动。



7 绘制出人物胸前的蝴蝶结和小腿的裤袜，绘制出短裤具体的结构，给人物衣服添加褶皱线。



8 根据人体的结构，给人物的头部和身体添加一层阴影，注意阴影要根据光源的照射方向进行绘制。

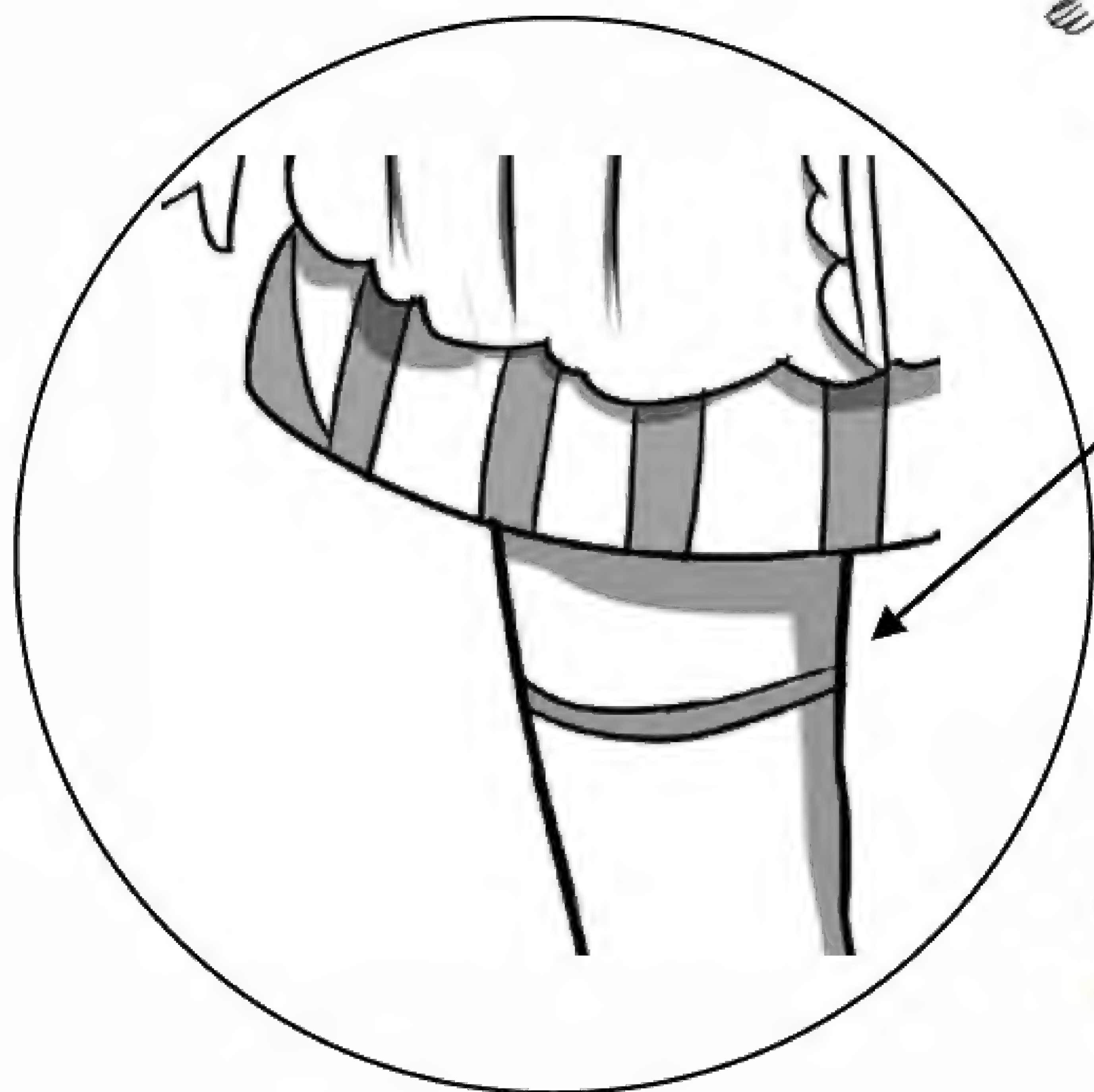


9 最后，整理画面，最终效果图完成。Q版的身材让少女显得很娇小，大大的脑袋让少女更加可爱。



头发阴影要根据光源和头发结构正确地绘制出来。



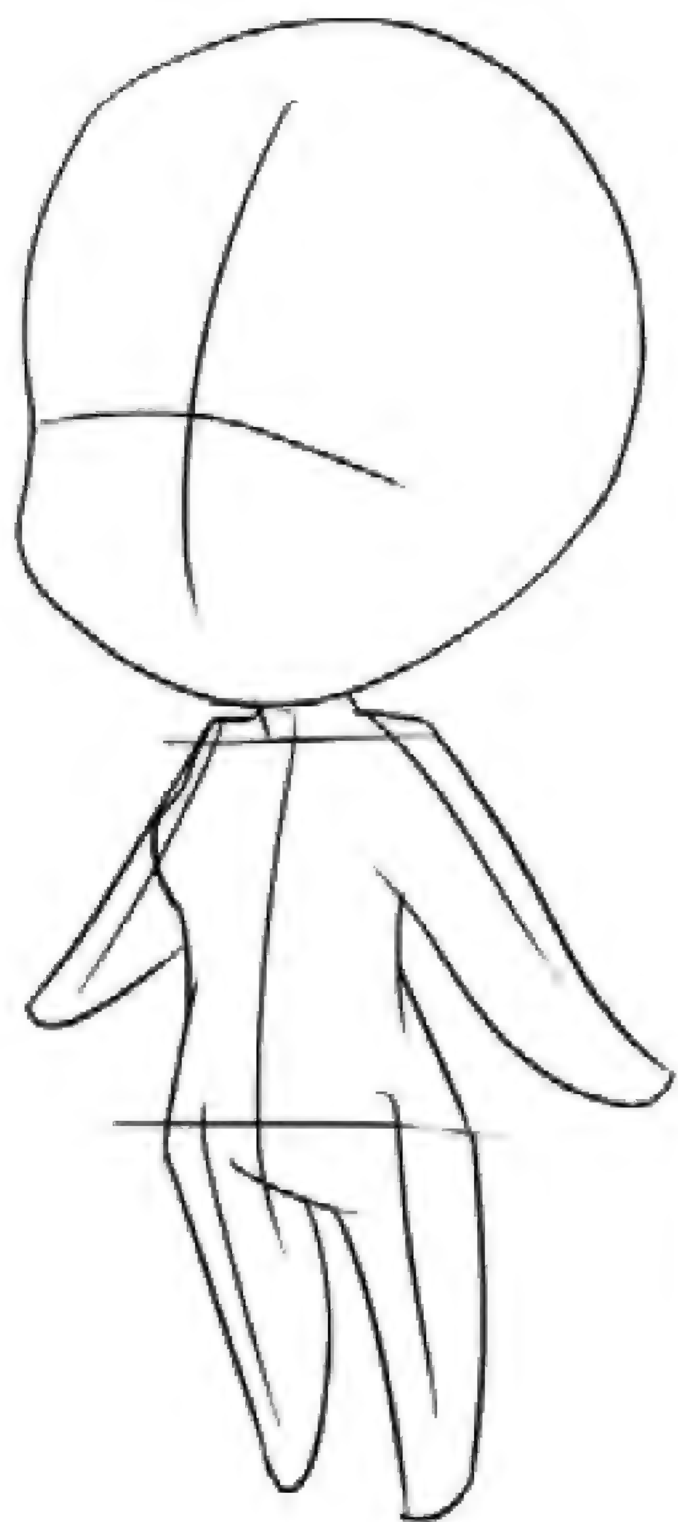


注意裤子条纹底色与阴影的区别。Q版人物是高度简化的角色，脚部的裤袜可以直接用横线表示。

8.2.3 实战——女仆装

女仆装被人所知基本上是通过动漫作品。当前盛行的日系动漫作品里经常会出现身着女仆服的人物角色。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出女仆抬头看的姿势，然后绘制出具体的动态结构。



2 根据头部轮廓绘制出微笑的五官和头发，绘制出女仆戴着的头巾，注意线条要流畅。



3 根据身体的动态结构绘制出女仆的上衣，绘制出蝴蝶领结，增强画面层次感。



4 根据下身的动态结构，绘制出女仆的围裙和花边裙子，擦掉草图，保持画面整洁。



整理画面





5 加深眉毛，加深上下眼睑和瞳孔，刻画出眼睛，给后脑勺处的发髻涂上灰色，增强画面层次感。

6 在头发的下方大面积绘制阴影，头巾处的阴影要根据褶皱进行绘制，在脸部绘制红晕，让女仆更加可爱。





7 根据衣服的褶皱在背光面添加阴影，注意阴影要根据褶皱的变化而变化，这样画面会更加生动。

8 给裙子添加一层灰色，增强画面层次感，统一整个画面，让画面更加生动。



9 最后，整理画面，最终效果图完成。深灰色的花边裙子和白色围裙的搭配，让女仆的形象更加到位。

眉毛中间高，两边低，大大的眼睛，配上微笑的嘴巴，表现出女仆期待的样子。



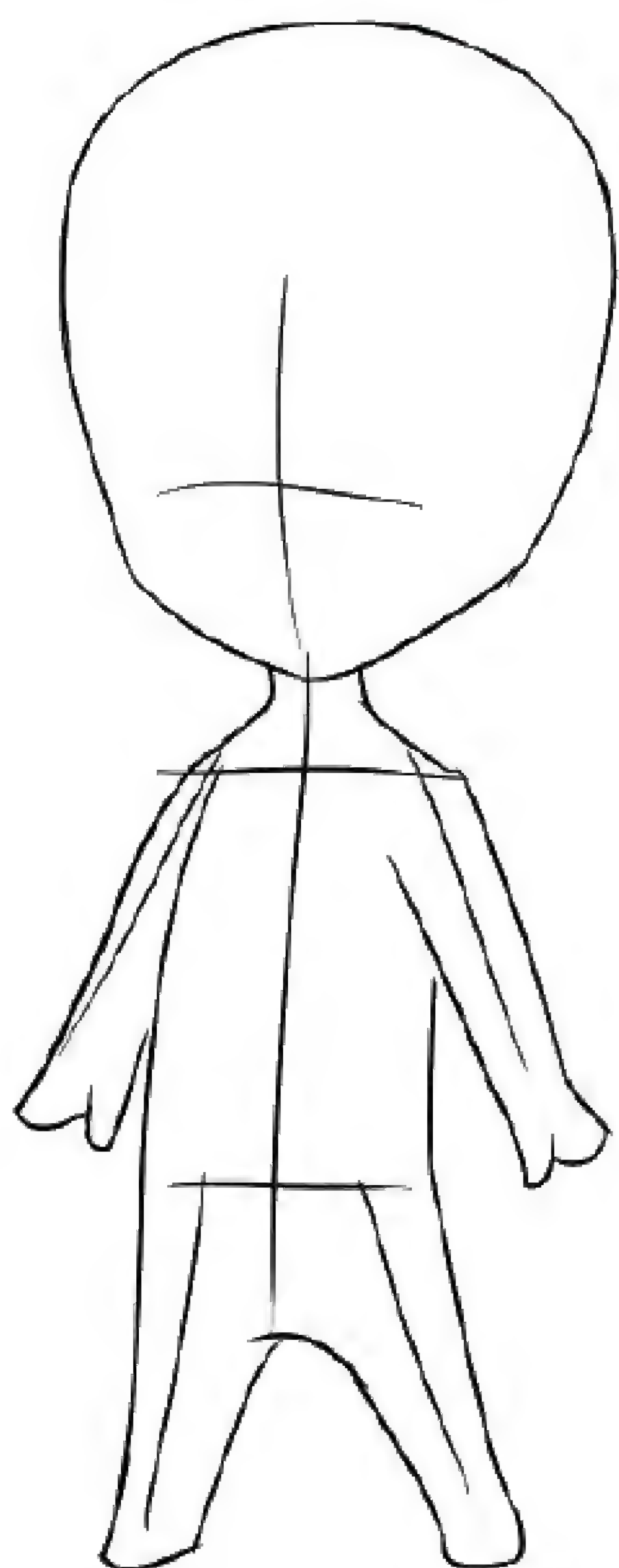


袖口、领口、裙边都绘制出了花边，这样会使女仆装更加形象、正式。

8.2.4　实战——动物装

动物的服装都带有动物的特征，人物穿戴后会处处透露着“萌”的特性。

绘制草图



1 用动态线表现出人物成大字形微侧的站姿，然后勾勒出人物具体的动态结构。



2 绘制出人物的脸形、五官、刘海，绘制出包着整个头部的老虎头套，此时线条要流畅。



3 根据身体的动态结构，绘制出老虎装，在胯下绘制褶皱，注意保持线条的流畅。



4 整理画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁干净，这个草图就基本完成。



整理画面



5 加深眉毛、上眼睑、瞳孔，点上高光，刻画出眼睛，给老虎帽添加虎纹，让老虎装更加生动、形象。



6 根据每缕头发的走向，在刘海的下方添加阴影，根据老虎头套的结构在背光面绘制阴影。



7 刻画身体，给老虎装添加虎纹，让老虎装更加形象，绘制出老虎白色肚皮的轮廓线和扣子，增强层次感。



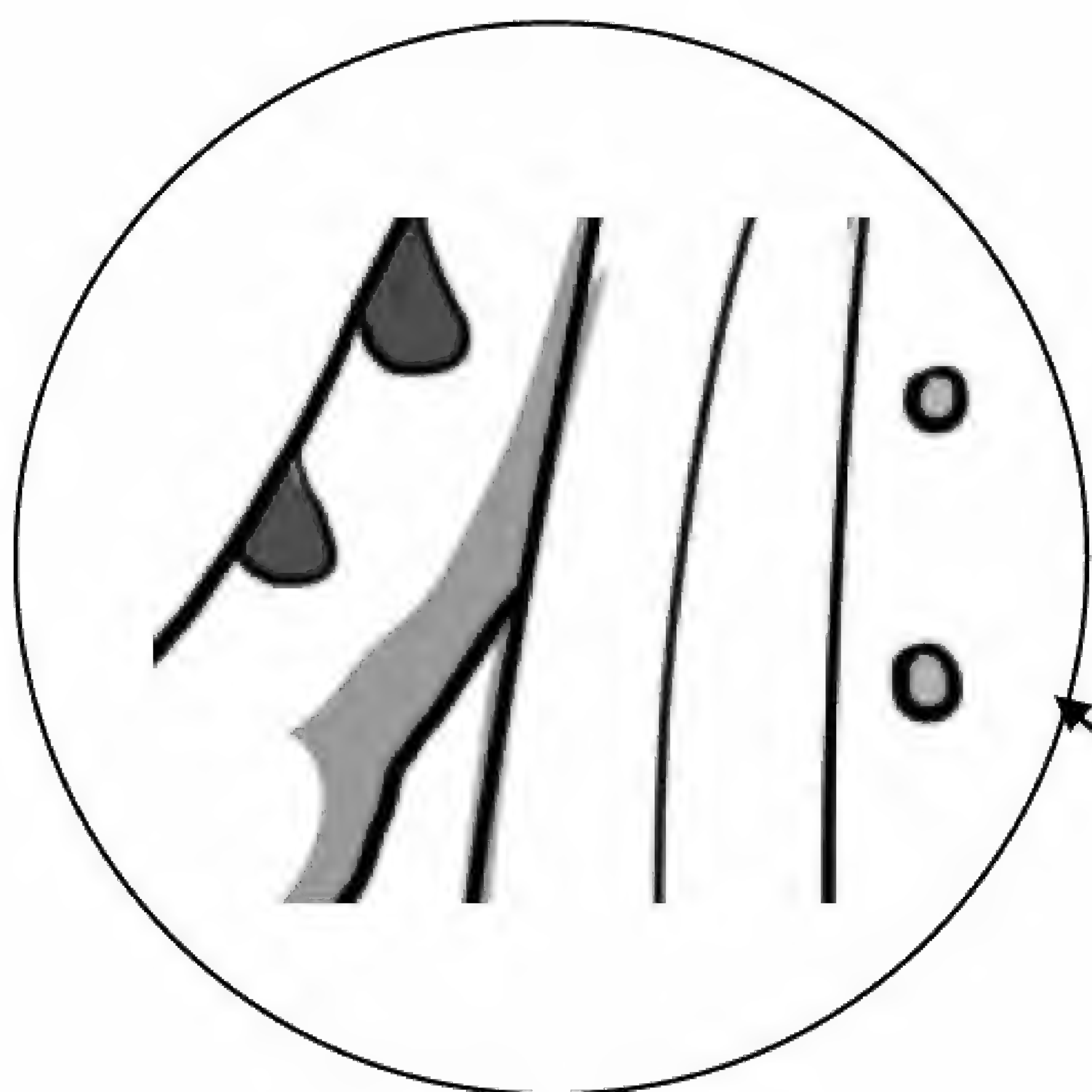
8 根据老虎装的结构添加阴影。胯下、手臂内侧和身体外侧鼓起处都要添加阴影，增强画面立体感。



9 最后，整理画面，最终效果图完成。厚厚的老虎装，让人物显得呆呆的、萌萌的。



每缕刘海的长短大小要有所变化，这样刘海才会更加生动不呆板。





老虎衣的厚度饱满，褶皱会很少，绘制时线条要圆润、流畅。

8.2.5 实战——公主装

公主，是中国古代对皇女、王女、宗女的封号。公主装也称“宫衣”，用于皇妃、公主在一种比较随便闲适的后宫场合穿着。

绘制草图



1 用动态线表现出公主双手上弯，抬头侧望的站姿，然后根据动态线绘制出公主具体的动态结构。



2 绘制出公主的五官和头发，注意前面的头发和后脑勺的头发是被发髻分开的，绘制时注意层次要明确。



3 根据身体的动态结构绘制出公主的肩部和双手，古装的袖口都较宽大，绘制时要成八字形。



4 绘制出胸部以下的长裙，绘制出胸前两条长长的带子，注意线条要流畅，擦掉草图，保持画面整洁。



整理画面





5 加深上眼睑，加深瞳孔。注意瞳孔不要全黑，要上深下浅，这样眼睛会更加生动。

6 在刘海下方、耳边以及脑后的发包处添加阴影，阴影要根据每缕头发的变化而变化，这样画面会更生动。





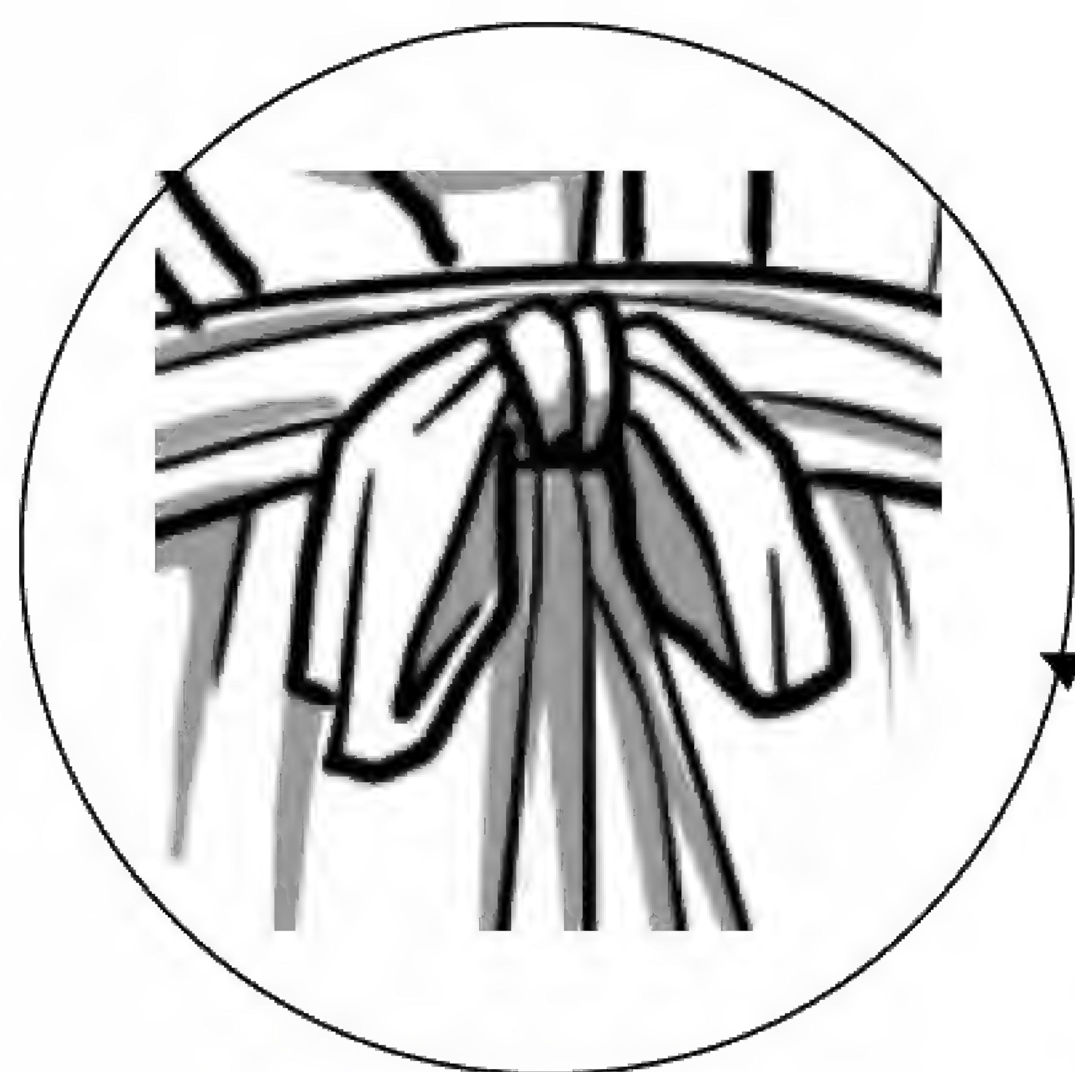
7 给公主的裙子添加褶皱，在胸部添加细碎的集束褶皱，在裙身处添加下垂褶皱，增强画面层次感。

8 根据裙子的褶皱在背光面添加阴影。注意阴影要根据褶皱有粗细变化，这样画面才会更加生动。

9 最后，整理画面，最终效果图完成。盘起的头发，让公主知性又不失高贵，询问的表情，更添了一份可爱。



在额头绘制简单的雪花冰晶，会让公主的气质增添一抹圣洁。



蝴蝶结的结构要表现明确。这种蝴蝶结是用来系裙子的，绘制在胸前会让裙子更加美丽。

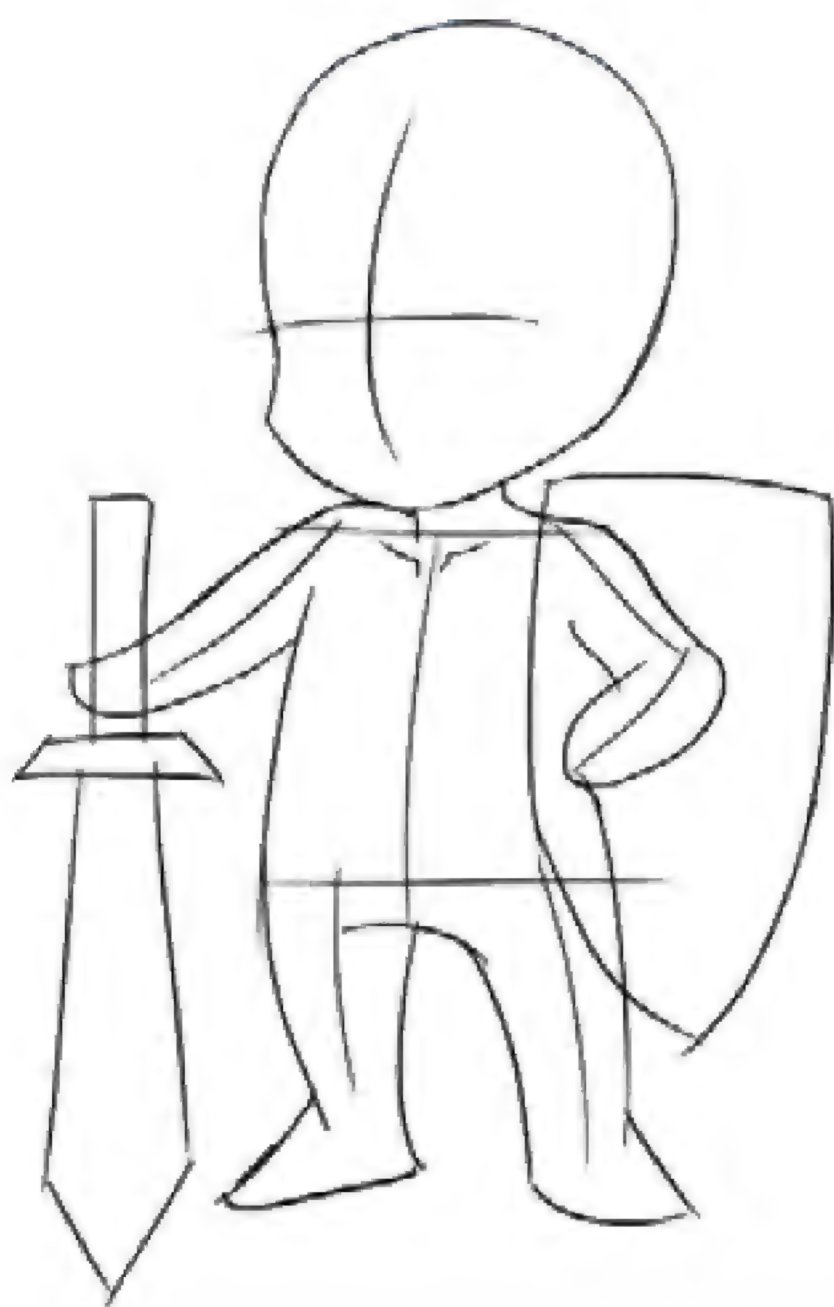




8.2.6 实战——战士装

战士是指参加正义斗争及从事正义事业的勇敢的人，他们的服装要表现的强大、坚定。

绘制草图





1 用简单的动态线绘制出战士单手拿剑，单手拿盾牌的姿势，然后根据动态线绘制出战士具体的动态结构。

2 根据战士头部的结构，用流畅的线条绘制出自信的表情和头发的样式，注意线条要流畅。

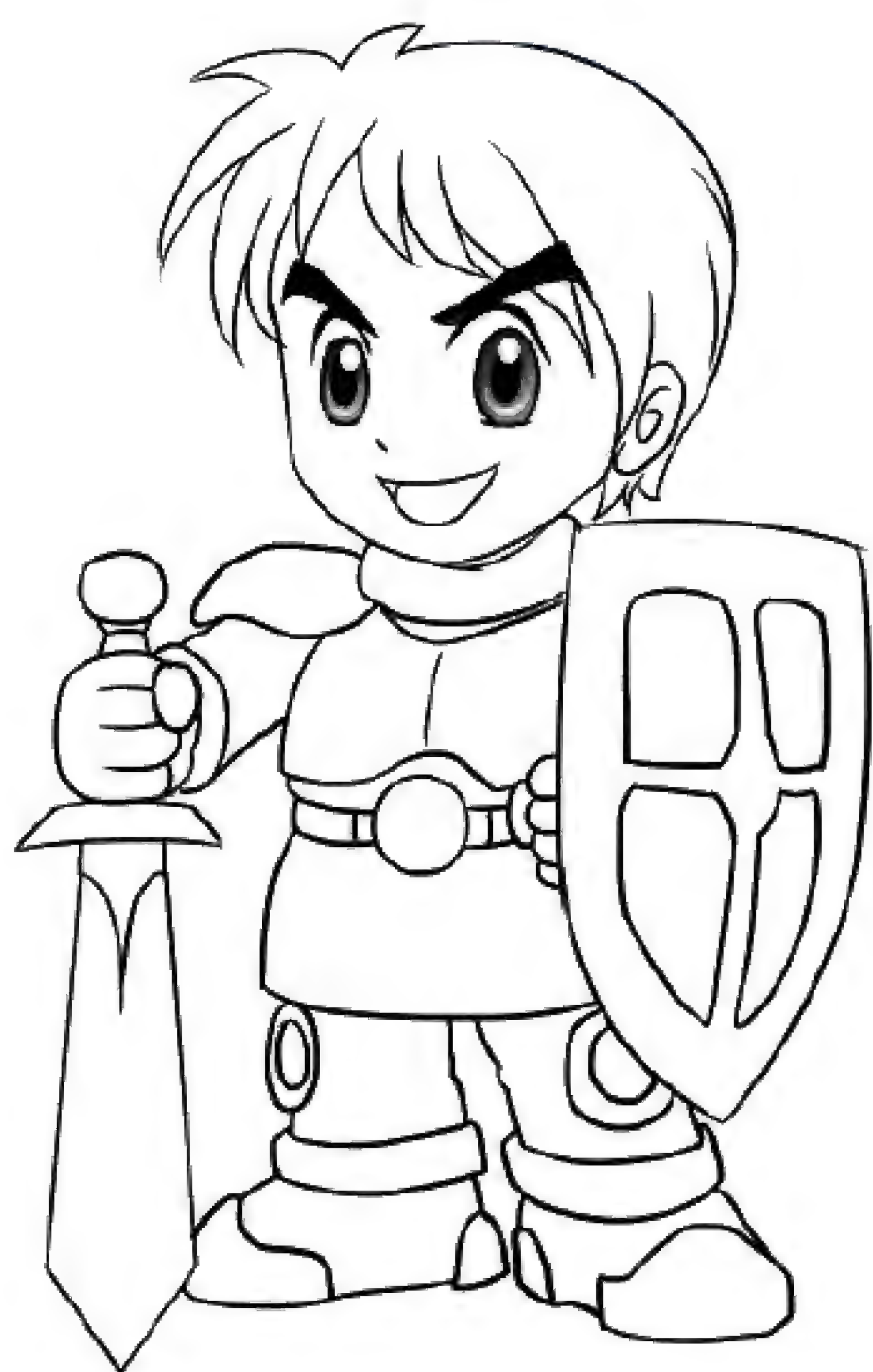


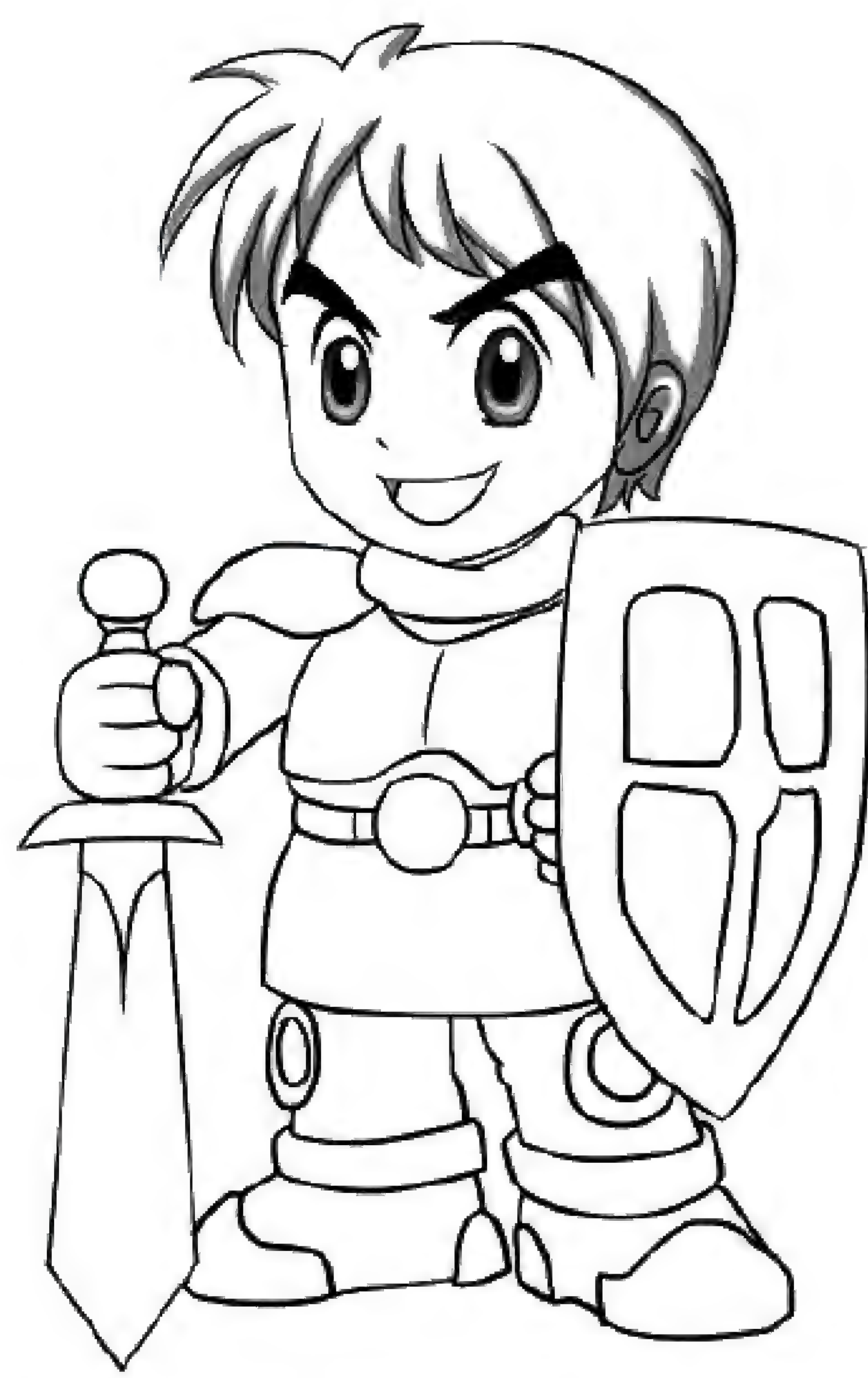


3 绘制出战士上身的铠甲，绘制出战士拿着的剑和盾牌，注意盔甲、武器、盾牌的线条要硬朗。

4 绘制出战士下身大概的盔甲结构轮廓，腿要绘制得粗大，显得战士很强壮。擦掉草图，保持画面整洁。

整理画面





5 加深眉毛，加深瞳孔。在瞳孔中间部分添加最暗的点，然后用灰色涂满整个眼瞳，点上高光，刻画出眼睛。

6 给头发添加阴影，注意根据每缕头发的走向在背光面添加，这样阴影才会显得更加自然。





7 绘制盔甲、武器、盾牌内部的具体结构，添加上铠甲特有的螺丝钉图案等细节，表现出盔甲坚硬的特点。

8 根据铠甲、武器、盾牌的结构，在背光面添加阴影，增强画面层次感和立体感。



9 最后，整理画面，最终效果图完成。穿着厚重的盔甲，手拿利剑和盾牌的一个威风的战士形象完成了。

铠甲的外轮廓线要绘制得饱满，一块是一块，层次明确，这样能更好地表现出金属铠甲的硬度和质感。

铠甲上镶着的铁片在绘制成块状的同时，还要在其四角上添加上螺丝钉，用小点表现即可，这样坚硬的铠甲会显得更形象。

8.2.7 实战——法师装

法师装，就是人物在装扮上要身着特殊身份的魔幻服饰，而且手持魔杖。

绘制草图





1 通过简单的线条，勾勒出人物的大概形体样式，Q版人物的头部非常大，身体相对而言比较娇小。

2 根据人物的身体绘制出人物的外形样式，注意只勾勒出大概的轮廓线即可。





3 继续为头发添加线条，使头发的立体感增强，将衣服的纹理绘制出来。

4 在上一步草图上清理线条，将人物的轮廓线条绘制出来。



整理画面



5 用干净的线条将人物的头部绘制出来，绘制出人物的五官，注意眼睛的比例占了整张脸的大半部分。

6 给头部添加阴影，注意阴影的边缘要平滑，阴影的表现位置要正确。





7 将人物的身体绘制出来。人物手持一个魔杖，身着长衣大袍。

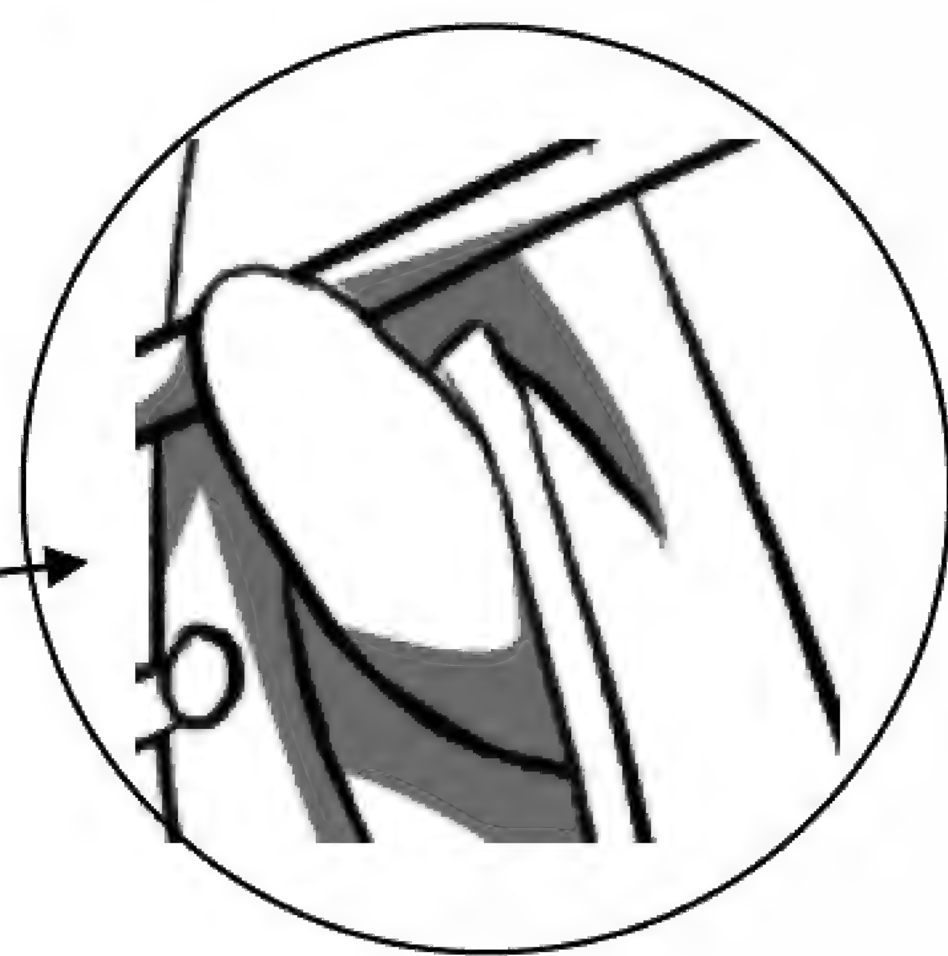
8 添加阴影。阴影根据人物的线稿来绘制，注意人物的整体阴影偏下方。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个有着2头身的Q版魔法师，一个头部就已经是人物整体比例的一半，整个人物看起来圆润而娇小可爱。



大大的眼睛能够使人物看起来更加可爱，鼻子娇小得可以忽略。

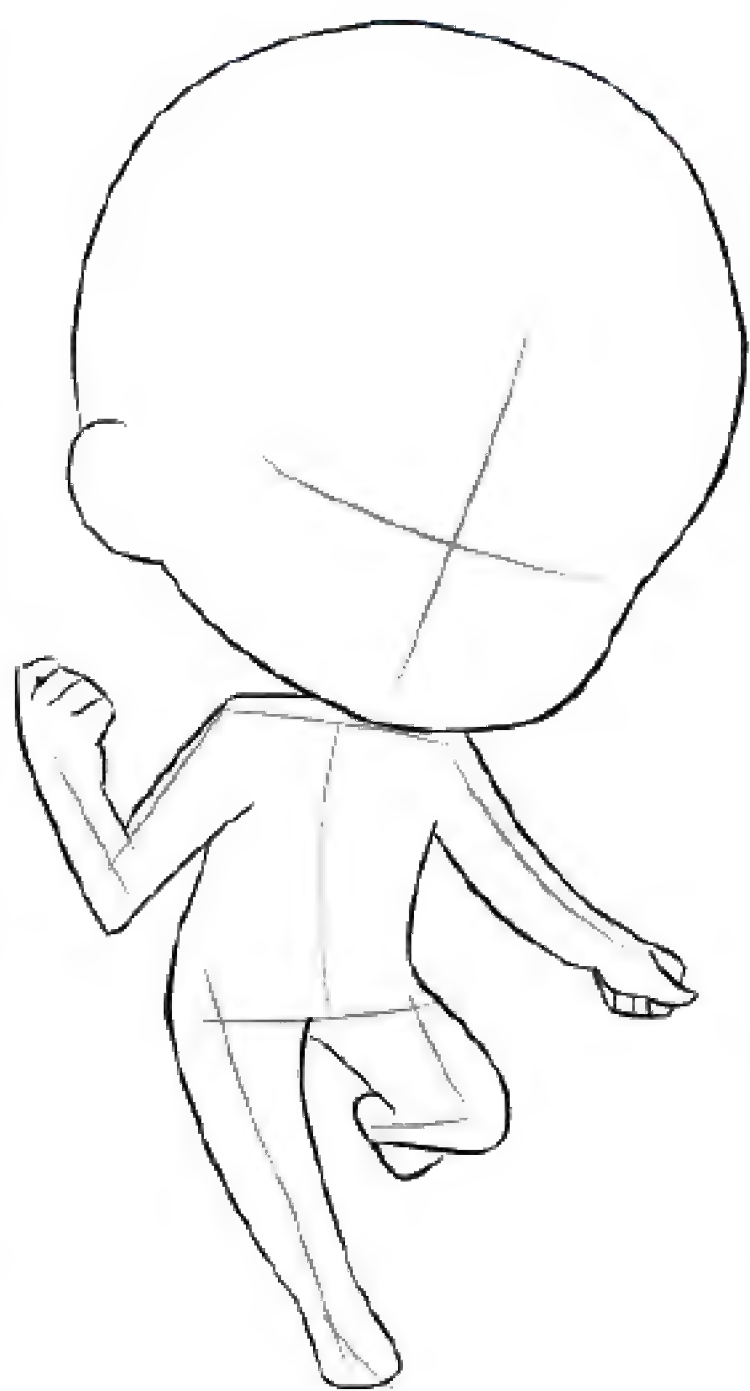


2头身的Q版人物四肢完全可以简化，手也完全可以绘成包子手。

8.2.8　实战——古代装

不同的服装有着不同的气质，下面来看看如何绘制身着古装的男子。

绘制草图





1 通过简单的线条，将人物的身体勾勒出来，以确定人物的形态和位置。

2 勾勒出人物的外形样式，只需要勾勒出人物的外形轮廓即可。





3 继续细化人物的外形，给头发添加线条使头发有层次感，给衣服添加褶皱使人物更加立体。

4 在前面的草图上继续刻画人物，使人物的轮廓线条更加清楚，以便人物后续的绘制。



整理画面



5 整理画面，用干净的线条将人物的头部绘制出来。注意人物的脸是侧着的，绘制眼睛时左眼要比右眼小。



6 添加阴影，注意每缕头发的阴影都要绘制到位，额头前刘海投下的阴影也绘制出来。



7 刻画出人物的身体和衣服，脖颈围着一条围巾，身着古典便装。



8 添加阴影的效果，注意阴影要根据衣服的褶皱变化来绘制，阴影的形态变化要正确。



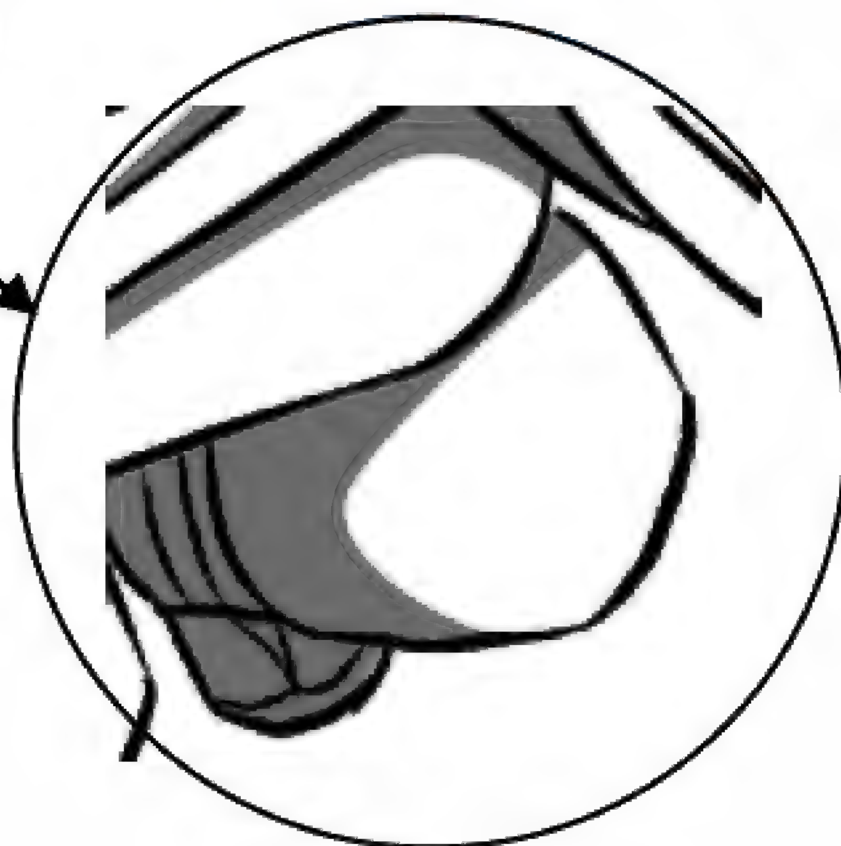
9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个身着古装的美少年，衣服比较复杂，绘制时一定要注意衣服褶皱之间的层次关系。



注意眼睛的绘制，包子一样的脸蛋配上这种圆圆的眼睛使人物更加可爱。



绘制人物腿部时注意其在画面中的透视关系。



第9章

角色性格的绘制技法

随着时代的发展，Q版人物角色受到了不同年龄层次读者的喜爱，可爱、唯美的Q版画面，新颖又有朝气。Q版人物的性格可以通过丰富的表情和动作表达，细致的表情和夸张的肢体语言，可以突出人物的性格特征。本章主要向读者介绍Q版人物角色设计和Q版角色性格的设计。其中，角色设计包括功夫女孩、舞剑少女等；性格设计包括可爱型、呆板型以及害羞型等，希望读者可以熟练掌握。



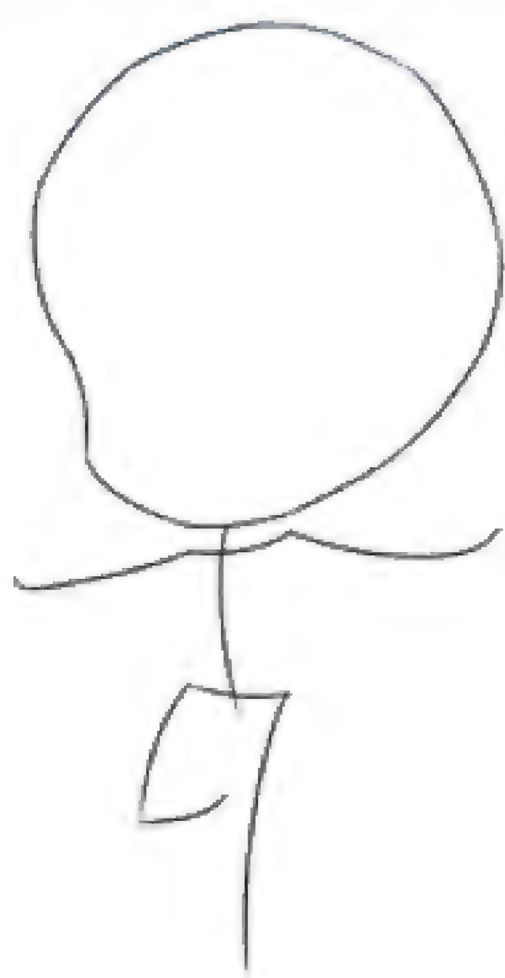
9.1 3种Q版人物角色设计

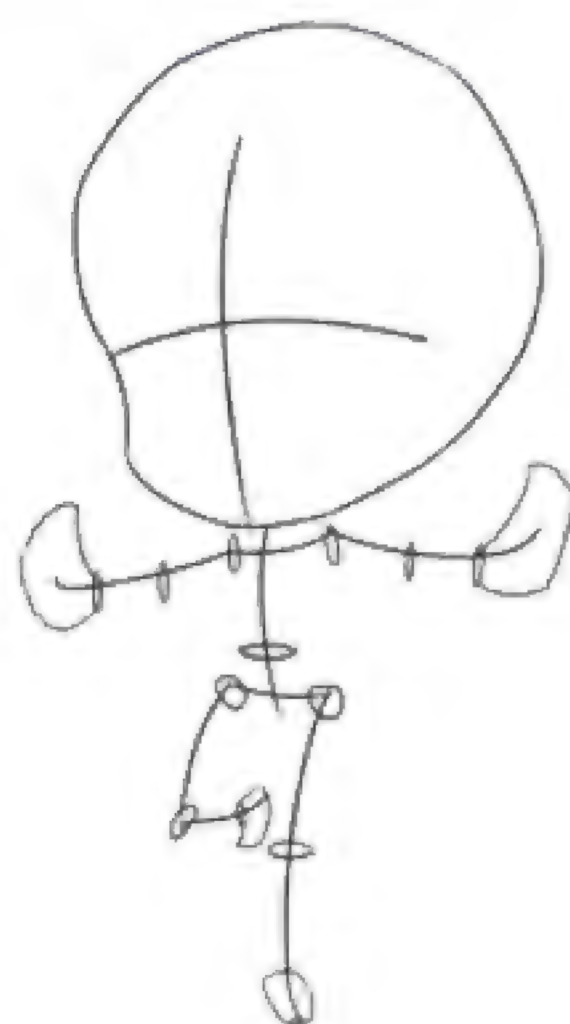
一本完整的漫画故事是由各种不同的角色构成的，结合前面所学的知识，本节以3个比较常见的Q版角色为例来进行讲解。

9.1.1 实战——功夫美少女

功夫美少女有很强的表现性，所以重点要刻画人物的动作和表情，在刻画时要注意其中的透视关系。

绘制草图





1 用线条简单地勾勒出人物的身体姿势，注意人物高为2头身。

2 用十字线确定人物的五官位置和角度，找出关节转折的地方。





3 依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构。

4 大致绘制人物的五官、头发和服饰，注意线条要流畅、自然。



整理画面





5 从头部开始，加深眼睑和瞳孔，给发尾添加线条，加强头发的层次感。



6 刻画身体，人物的衣服比较简单，绘制时褶皱不用添加太多。给衣服添加几笔图案线，丰富画面层次。







7 绘制出人物的头发和裙摆的阴影。绘制裙摆的阴影时要根据衣服的褶皱动向来绘制，注意光源下阴影的表现位置。



8 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条，让整个画面保持整洁、干净。



9 一个活泼俏皮的Q版功夫女孩最终效果图完成。她单脚站立，双手摊开，显得格外生动。

在画人物的眼睛时，要注意瞳孔的颜色虽然是黑色，但不要全画成黑色，应在眼珠下方加上灰色。

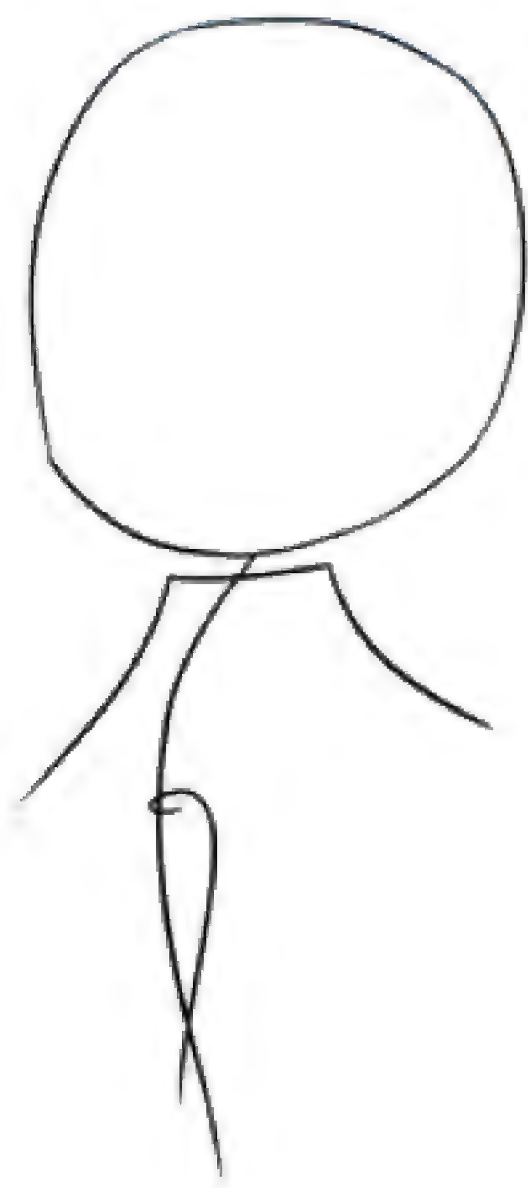
在画人物衣服裙摆时，要给衣服添加几笔图案线，以丰富画面层次。



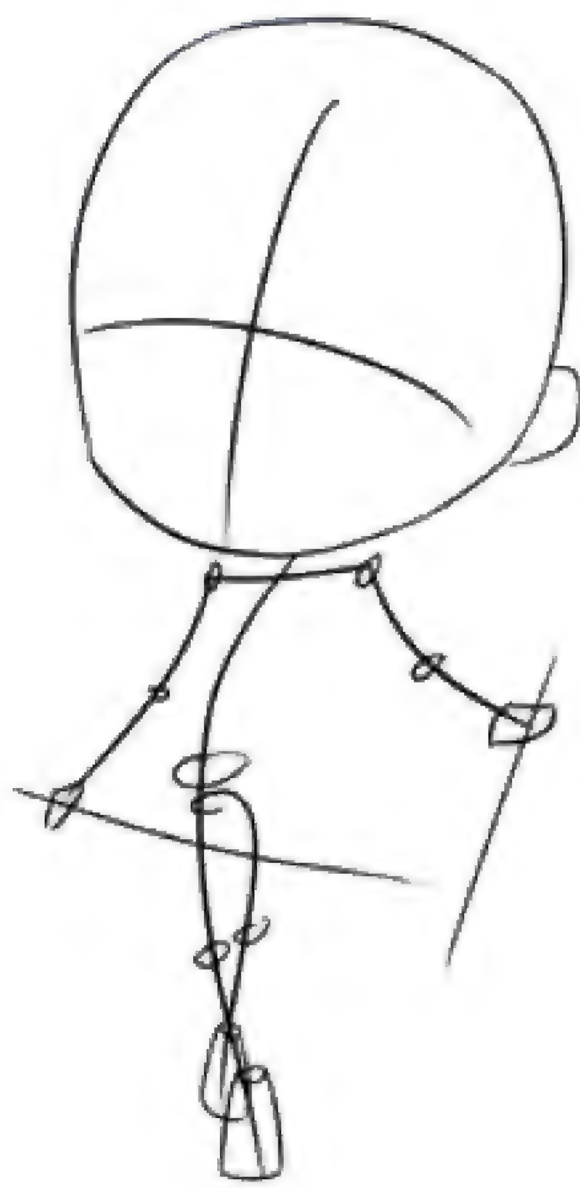
9.1.2 实战——舞剑的少女

舞剑的少女挥舞着剑，表情冰冷，给人一种傲慢冷酷的感觉。所以在绘制舞剑的少女时，要注重人物动作和表情的刻画。

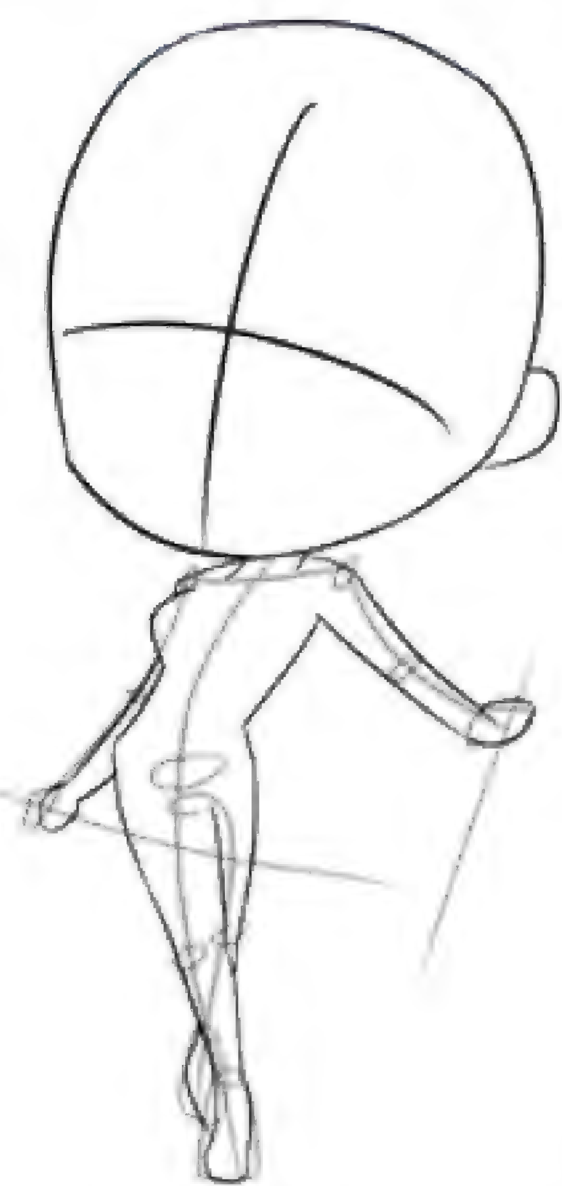
绘制草图



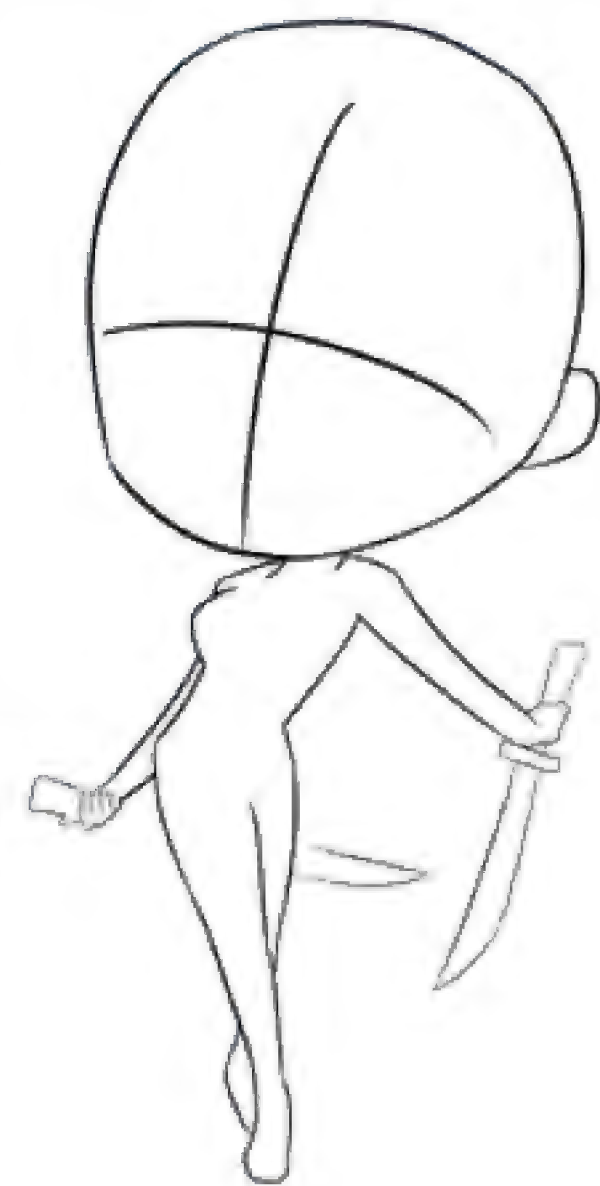
1 用简单的线条大胆地勾勒出人物的动态轮廓。



2 用十字线确立人物的五官，找出关节转折的地方。



3 快速绘制出人物的身体结构，注意透视关系。



4 整理画面，完善草图，擦掉不必要的线条。



整理画面





5 大概勾勒出人物刘海的位置，按照人体绘制出衣服的大概样式和大致五官。

6 给人物头发加上层次感，给衣服绘制褶皱和转折。





7 细画人物身体，给衣服加上纹理，细画人物的眼睛，注意刻画人物神态。

8 给人物绘制阴影，整理画面，彻底擦除草图和不必要的线条。



9 整理画面，最终效果图完成。一个双手舞剑，表情冷漠的少女冷冷地看着前方，显得个性十足。



绘制头发时要大胆，注意线条的流畅性即可。



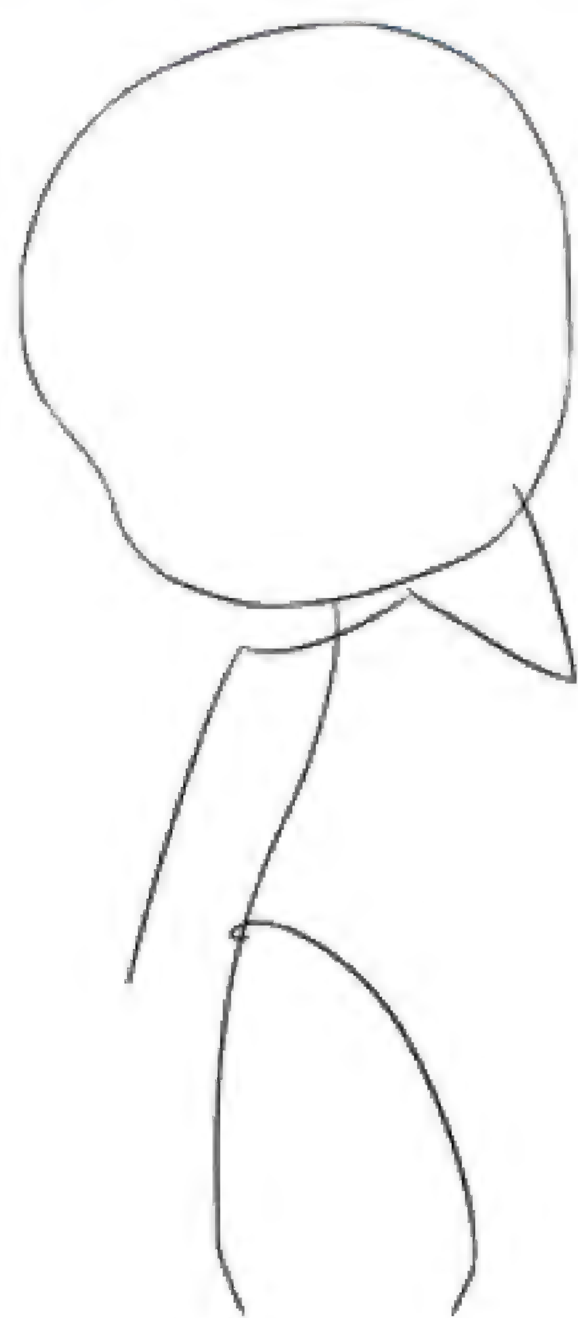


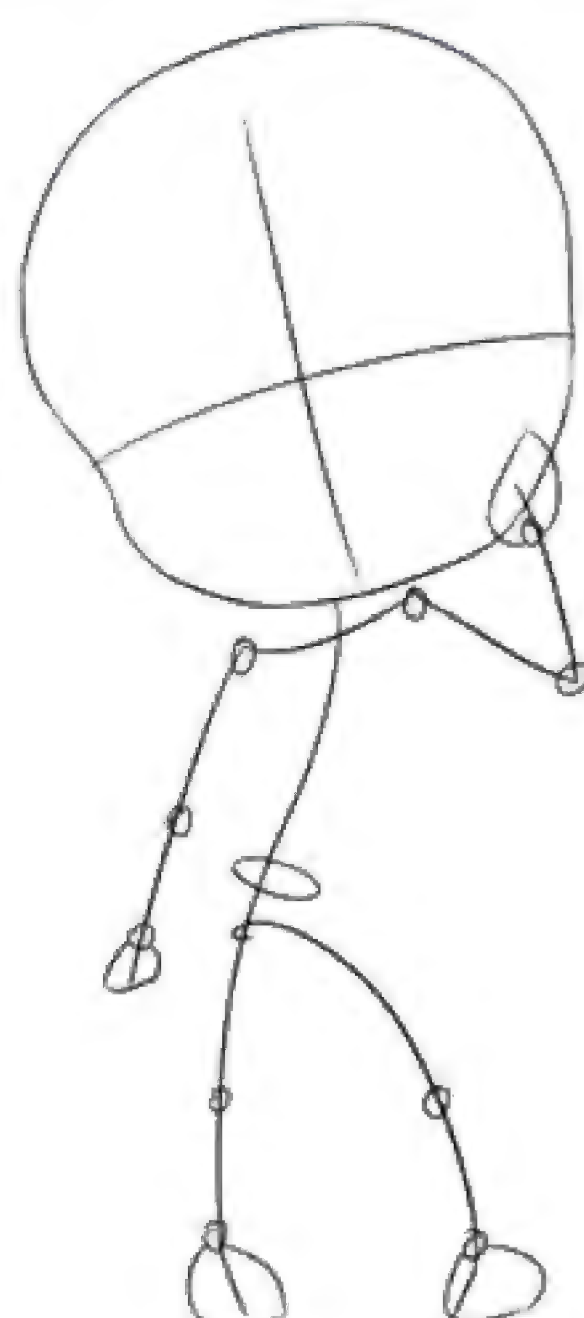
细化纹理要细心，注意其转折，要表现出衣服的蓬松感。

9.1.3 实战——举枪的少年

举枪的少年用手指扶着眼镜微微地笑着，给人一种自信满满的感觉。所以在绘制举枪少年时要注重画面里用动作和表情的刻画，在刻画时要注意其透视关系。

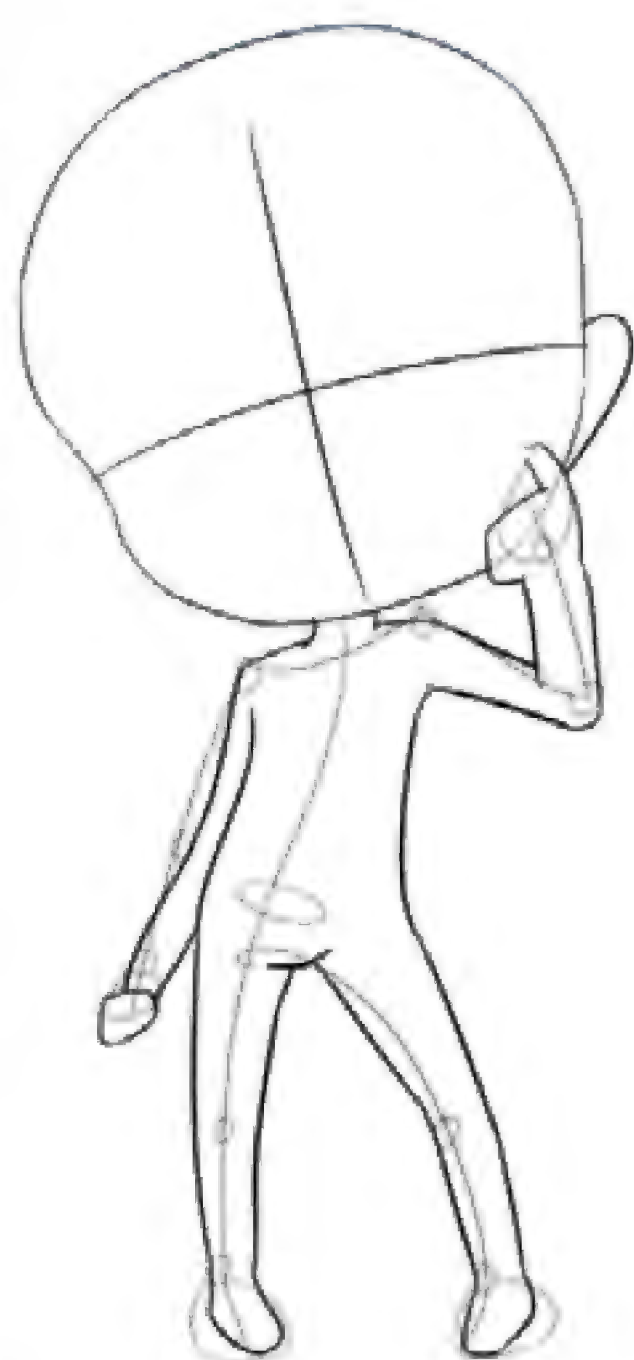
绘制草图





1 用线条简单地勾勒出人物的动作姿态。

2 确定关节与五官的位置，这将为下一步作画打下基础。





3 快速绘制出人物的身体结构，注意透视关系。

4 勾勒出人物的眼睛和刘海的位置，画出衣服的大概轮廓，线条要大胆流畅。

整理画面





5 刻画头部，详细地绘制出眼睛，给人物头发加上层次感，丰富画面。

6 刻画人物衣服的褶皱，要添加在人体结构处，给衣服加上图案线和扣子。





7 给人物的身体和衣服添加一层阴影，充实画面，增强画面的空间感、立体感和层次感，让画面更加生动。

8 整理画面，彻底擦除草图和不必要的线条，让画面层次更加清晰。



9 整理画面，最终效果图完成。一个拿枪的男孩出来了，表现着一副帅气威武的样子。

绘制刘海与眼睛的关系时，要注意其中的层次变化，刘海挡住了眼睛，而刘海与眼睛之间也是有距离的。因为光源照射的影响，刘海会产生一整块的暗面。





绘制服饰时，要注意其层次变化，褶皱的阴影效果要根据光源照射方向正确地表现出来。



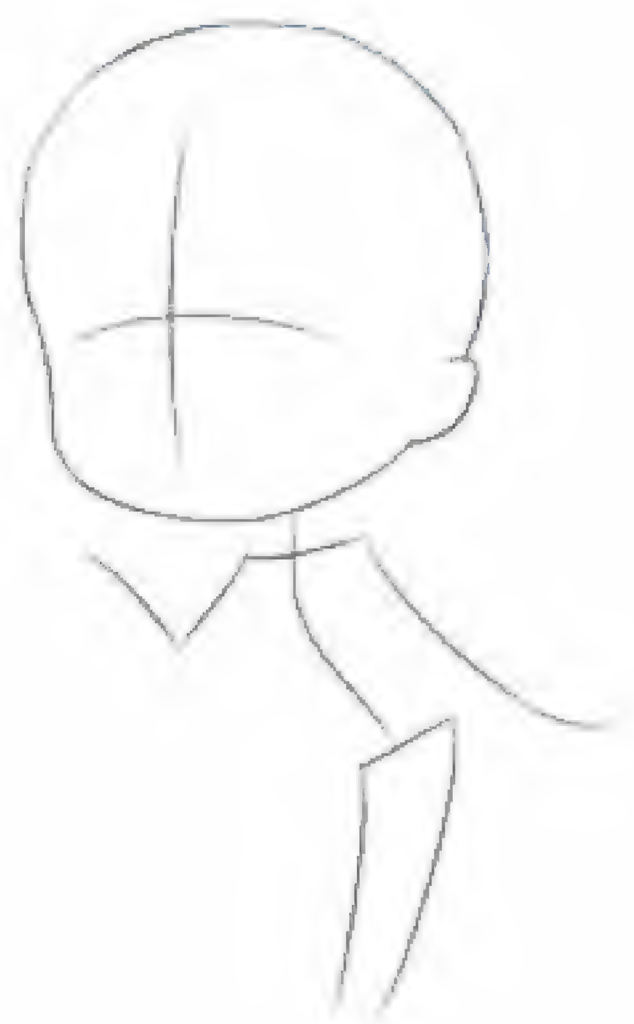
9.2　4种Q版角色性格设计

在Q版漫画中，不同的角色有着不同的性格。因为性格的不同，他们给人的印象也会不一样。学习绘制性格的技巧，能让读者更好地掌握各种Q版漫画人物的绘制方法。

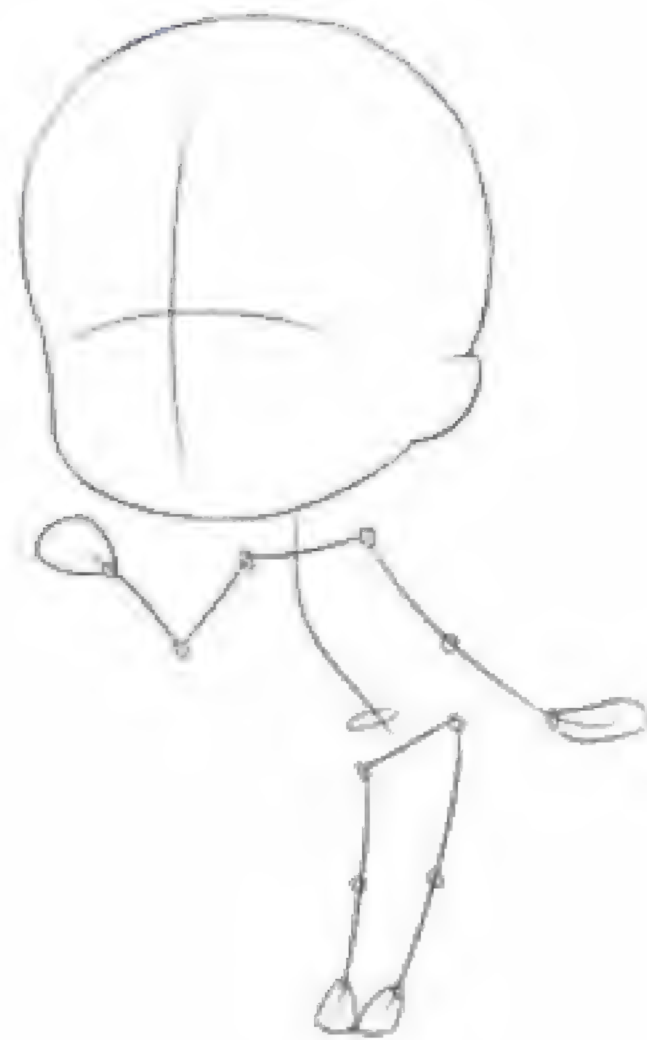
9.2.1　实战——可爱型

可爱型的Q版人物不经意间让人产生喜爱，绘画时要注意其头发和衣服的画法。

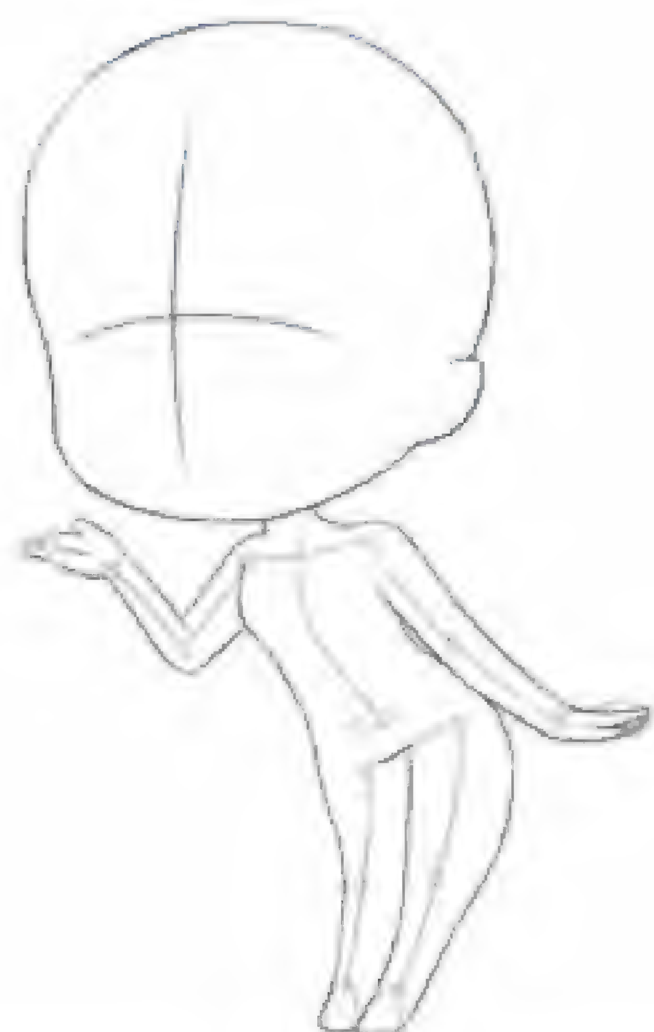
绘制草图



1 用线条勾勒出人体的运动线，确定人物的身材比例和姿势。



2 用小圆圈绘制出人物的关节，找准人物腹部的位置，大致地将其勾勒出来。



3 根据上一步的线稿绘制出人物的身体结构，注意人物肩膀的透视关系。



4 绘制人物的头发。头发的线条要流畅，要有轻重缓急的变化。

整理画面





5 绘制人物的衣服和裙子，注意线条的穿插关系。绘制脚时线条要流畅。



6 擦除线稿，仔细绘制眼睛，为头发添加层次，丰富画面。







7 为衣服添加褶皱，添加图案。为人物添加娇俏的表情，使人物看上去更加可爱。



8 绘制人物的身体和衣服的阴影，使衣服更加具有立体感而不显得单一。





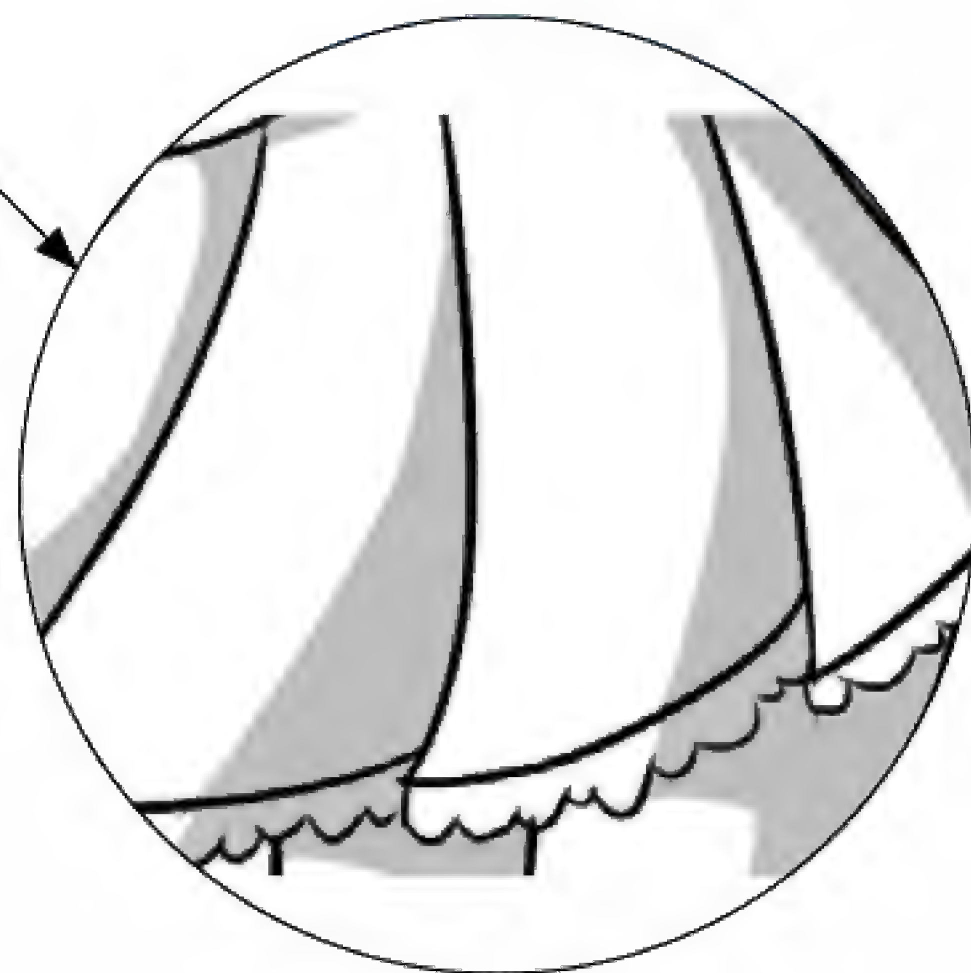
9 整理画面，最终效果图完成。女孩眯着一只眼睛，吐着舌头，显得特别可爱调皮。整体画面具有很强的感染力。

绘制脸部与头发之间的阴影时，要让脸部和头部的空间感增强。头发不是贴在额头上的，添加的阴影要使头发在额头上显得更加自然。





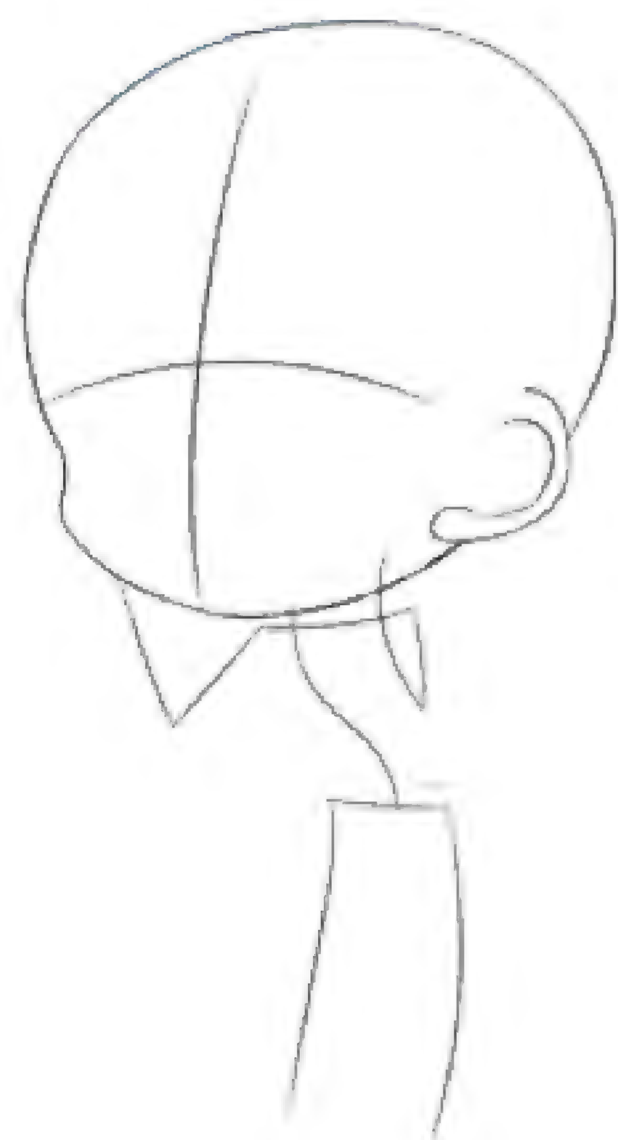
绘制裙子的阴影，使裙子更加有质感，更加真实。



9.2.2 实战——害羞型

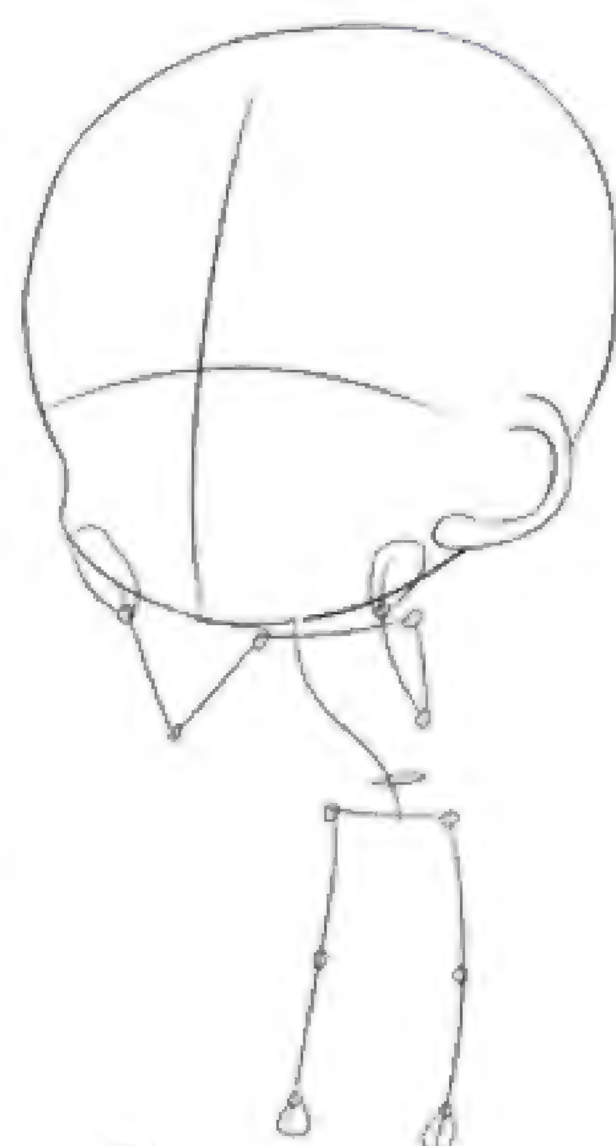
害羞是指因为胆怯、怕生或怕被人嘲笑而表情羞涩。害羞型少女胆小而可爱，很容易表现出害羞的神情。

绘制草图



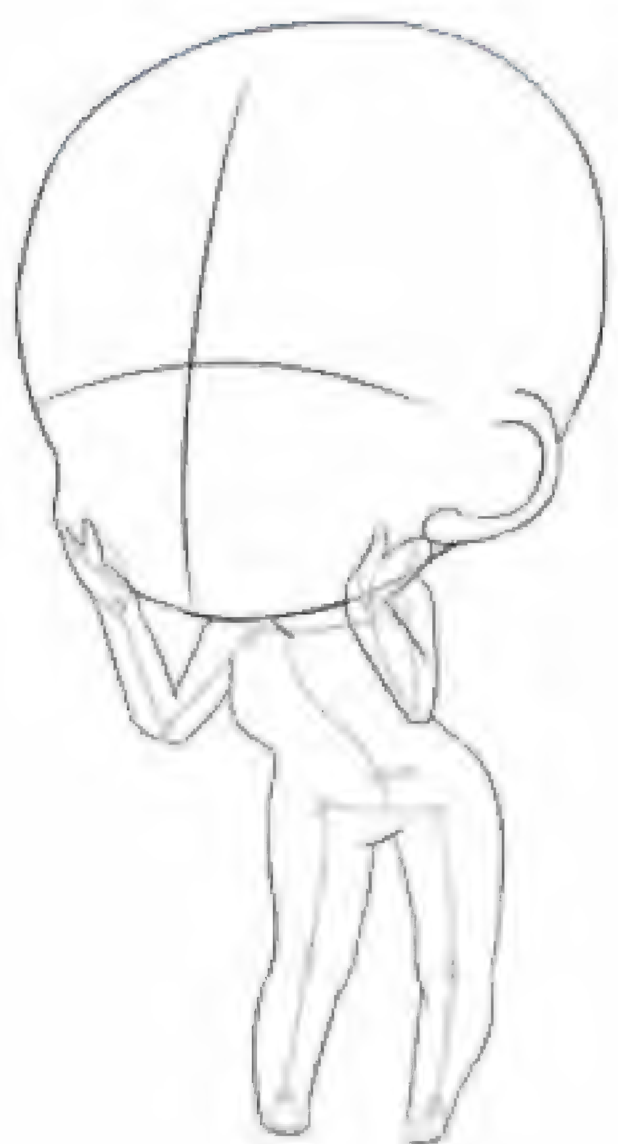
1 用线条简单地勾勒出人物的大致形态，十字线表示人物面部五官的具体位置。





2 用小圆圈绘制出人物的关节，找准腹部的位置，大致将其勾勒出来。





3 根据上一步的线稿绘制出人物的身体结构，以方便后续为人物添加衣着，同时注意人物肩膀的透视关系。





4 在上一步的基础上，绘制出人物头部的外形轮廓，线条要流畅，头发的层次感要分明。



整理画面





5 绘制人物的身体和衣服，注意衣服上蝴蝶结的线条要流畅。

6 完善草图，擦掉不必要的线条，让整个画面保持整洁、干净。





7 给头发添加一层阴影，通过明暗对比，每一缕头发都要有立体感。给人物添加腮红，让人物显得更加害羞。

8 给人物身体绘制阴影。绘制时要找准因光源照射而造成的身体暗面，然后刻画出其阴影即可。

9 整理画面，最终效果图完成。女孩双手捂着脸，一脸害羞的表情，显得特别娇小可人。阴影的绘制，加强了画面的整体感染力。

在人物脸上加几根线条表示腮红，让人物显得更加害羞，丰富了画面的整体效果。





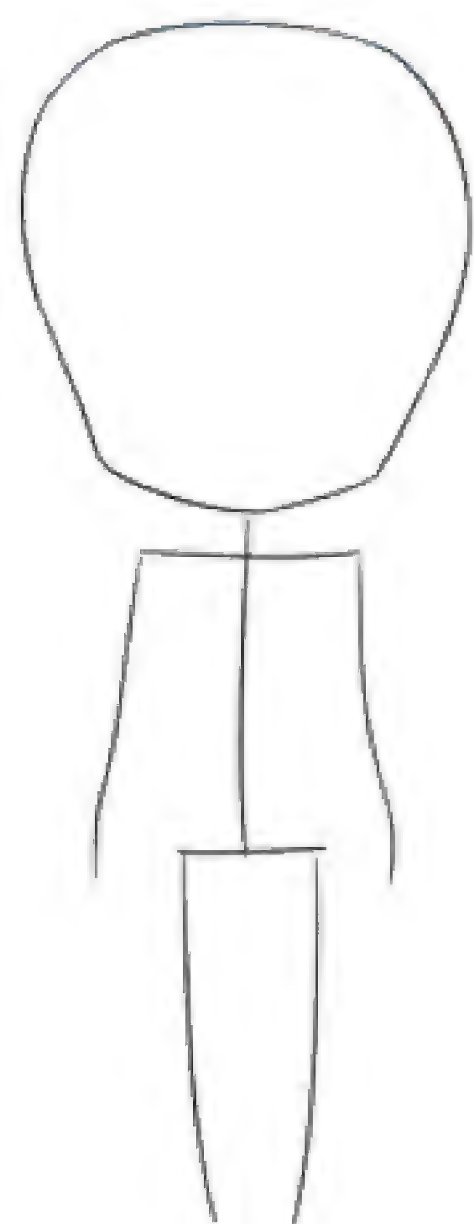


绘制人物手捂着脸时，要把握好手部的透视关系。绘制裙子时，要注意裙子的线条穿插与明暗关系。

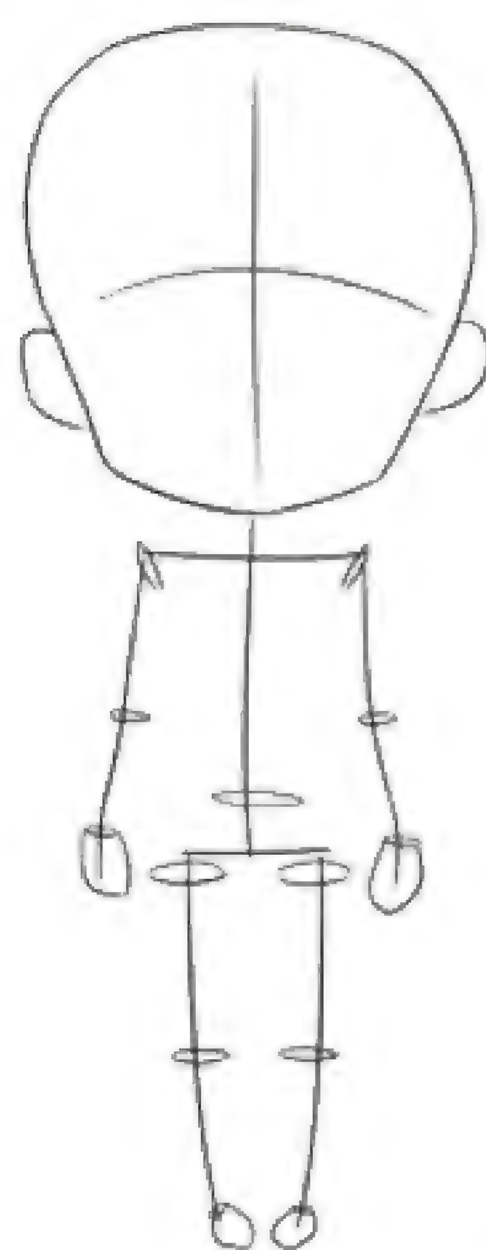
9.2.3　实战——呆板型

呆板指人物表情有点傻，头脑不灵活，反应有些迟钝。本实例重点介绍绘制呆板型Q版人物的动作与表情。

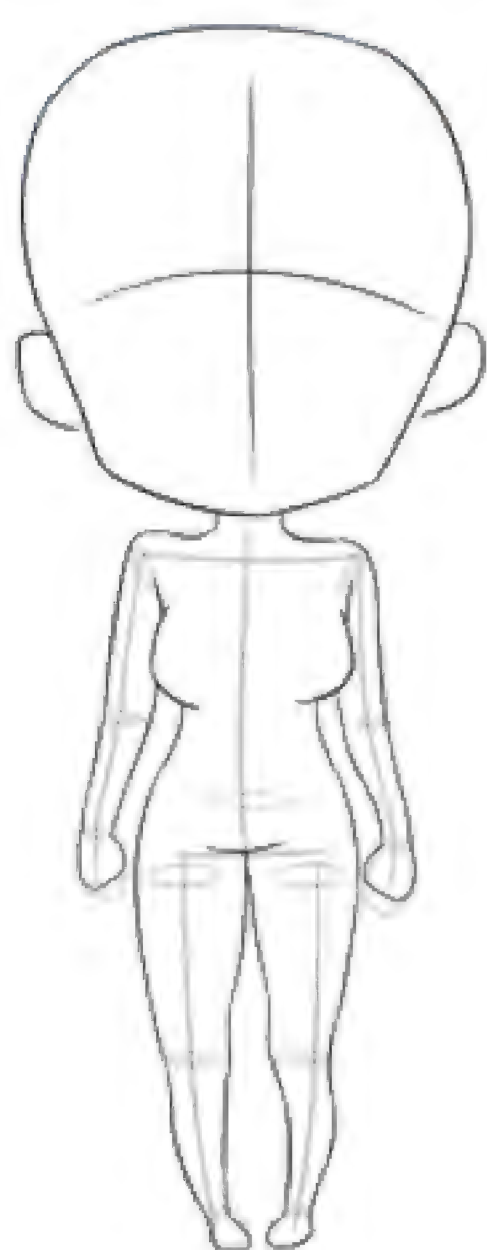
绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物呆板站立的动作姿态。



2 用十字线确定人物的五官位置和角度，并找出各关节转折的地方。



3 依照关节与线条简单地画出人物大致的身体结构。



4 快速地绘制出人物头部和衣服的大体轮廓。

整理画面





5 刻画人物的头部，给眼睑以及瞳孔填上黑色，添加灰色过渡和高光，然后给帽子添加细节。

6 刻画人物的身体时，要注意由于裙摆处的飘荡会产生褶皱感，因此褶皱线要根据身体的动向来绘制。





7 给人物身体绘制阴影，绘制时要找准因光源照射而造成的身体暗面，然后刻画阴影即可。

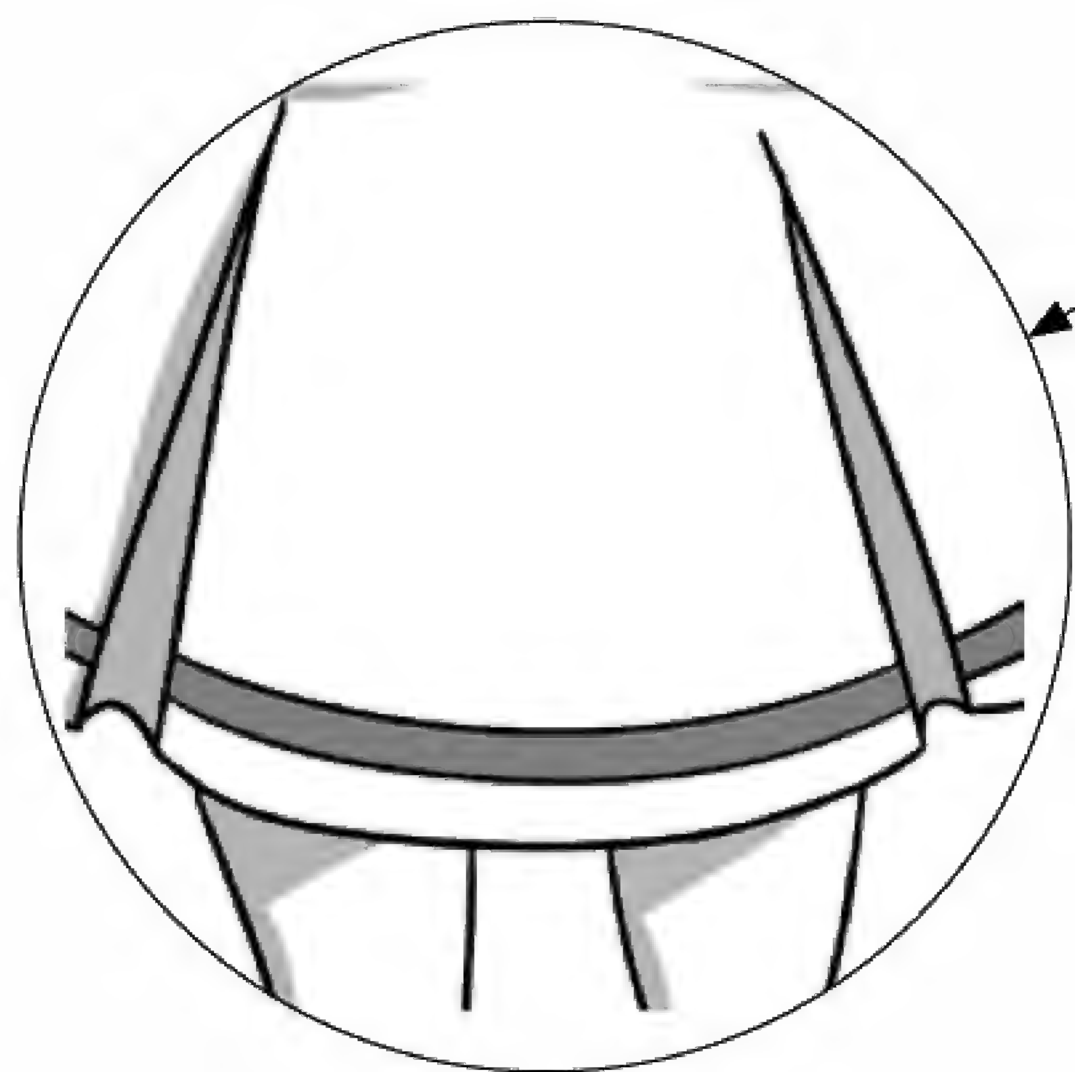
8 整理画面，彻底擦除草图和不必要的线条，使画面看上去干净、整洁。

9 最终效果图完成。呆呆的表情，中长发，简单呆板地站着，显得既呆板又可爱。



女孩的脸型是包子脸，配合呆呆的表情，自然会让画面更加生动。





裙子有褶皱但不多，加上阴影，显得既简单又漂亮。

9.2.4 实战——阳光型

阳光型Q版人物给人以亲和、温暖的感觉。下面就来介绍一下阳光型Q版人物是如何绘制的。

绘制草图





1 用线条勾勒出一个站立弹奏吉他的姿势，两只手做弹奏吉他的动作。

2 勾勒出人物手抱一把吉他的大概外形。





3 细化人物的外形，给头发添加线条使头发丰富起来，细化身体和乐器。

4 进一步将人物的草图轮廓线勾勒出来，使画面中的人物更加清晰。



整理画面



5 整理画面，在草图的基础上绘制出人物的头发和五官，注意绘制头发的线条要流畅。



6 给头发添加阴影，根据每缕头发的形态来绘制阴影。头发在脸颊上投下的阴影也要绘制出来。



7 继续绘制出人物的身体和手中的吉他，注意线条的流畅性，人物的手只需要大概地表现出形态即可。



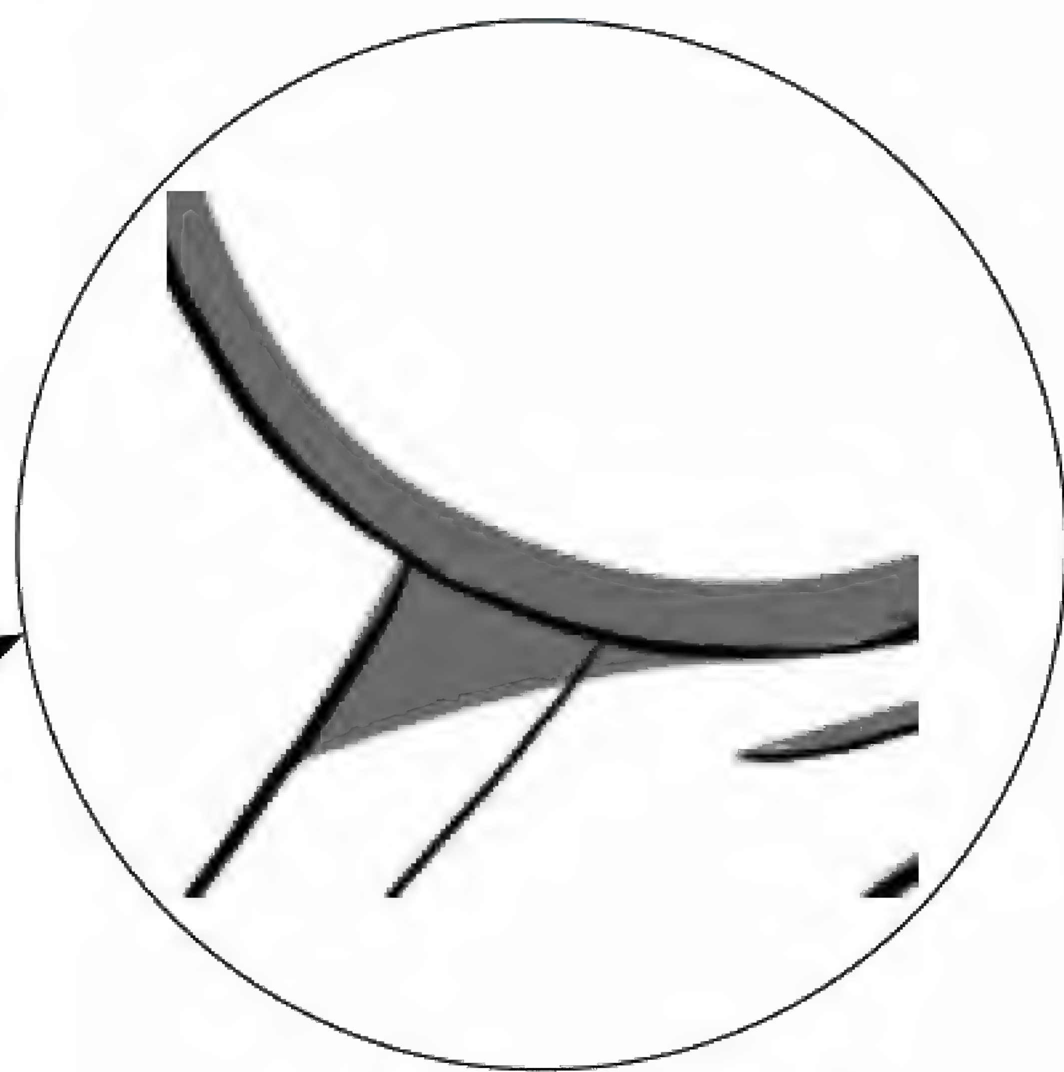
8 添加阴影，注意人物衣服的褶皱和衣角处的阴影都要绘制到位，阴影的形态也不一样。

9 整理画面，将草图去掉，人物的最终效果图绘制完成。这是一个手抱吉他的3头身美少年。他双眼闭着，嘴巴张开，显得非常阳光帅气。





眉毛高挑，眼睛轻闭，嘴巴向上扬起并张开着，表现出愉悦的心情。



因为光源是从上而下照射的，所以在裤腿上需要表现出吉他的阴影。

第10章

百变角色创意设计技法

在前面的章节中，主要向读者介绍了Q版人物的绘制技法，而在本章中主要向读者介绍Q版百变角色设计，内容主要包括Q版动物角色设计、Q版妖魔角色设计以及Q版鬼神角色设计，希望读者可以熟练掌握。



10.1 Q版动物角色设计

Q版漫画动物通过夸张动物外部造型形象，融入人的性格特征，以及保留一定原有动物的运动形式，使Q版漫画动物既不失原本的属性特征，又具有人类的情感和行为。

10.1.1 实战——小猪

猪是非常可爱的动物，大大的猪鼻子加上大大的耳朵，是常见的漫画形象。接下来我们开始绘制小猪。

绘制草图

1 用简单的线条勾勒出小猪跳跃的姿势的动态线。

2 用十字线确定小猪的五官位置和角度，找出关节转折的地方。

3 依照关节与线条，大概画出小猪的外形结构。

4 刻画小猪的头部。小猪没有眉毛，但眼珠要刻画得晶亮剔透。小猪肉嘟嘟的，要抓住小猪圆圆的鼻子和大大的耳朵的特点。



整理画面



5 刻画小猪的身体，绘制出小猪的手和脚。它的身体很小，但圆圆的肚子能使其显得更可爱。





6 小猪的轮廓图绘制完成后，整理画面，清理草图，让画面保持整洁，为下一步做准备。





7 为小猪的头部添加阴影，注意确定光源的方向，然后根据头部的结构进行绘制。绘制出小猪肉肉的鼻子。





8 为身体添加阴影，光源的方向与头部光源的方向要一致。统一整个画面的阴影，是因为这样可以使整个画面显得更加自然。



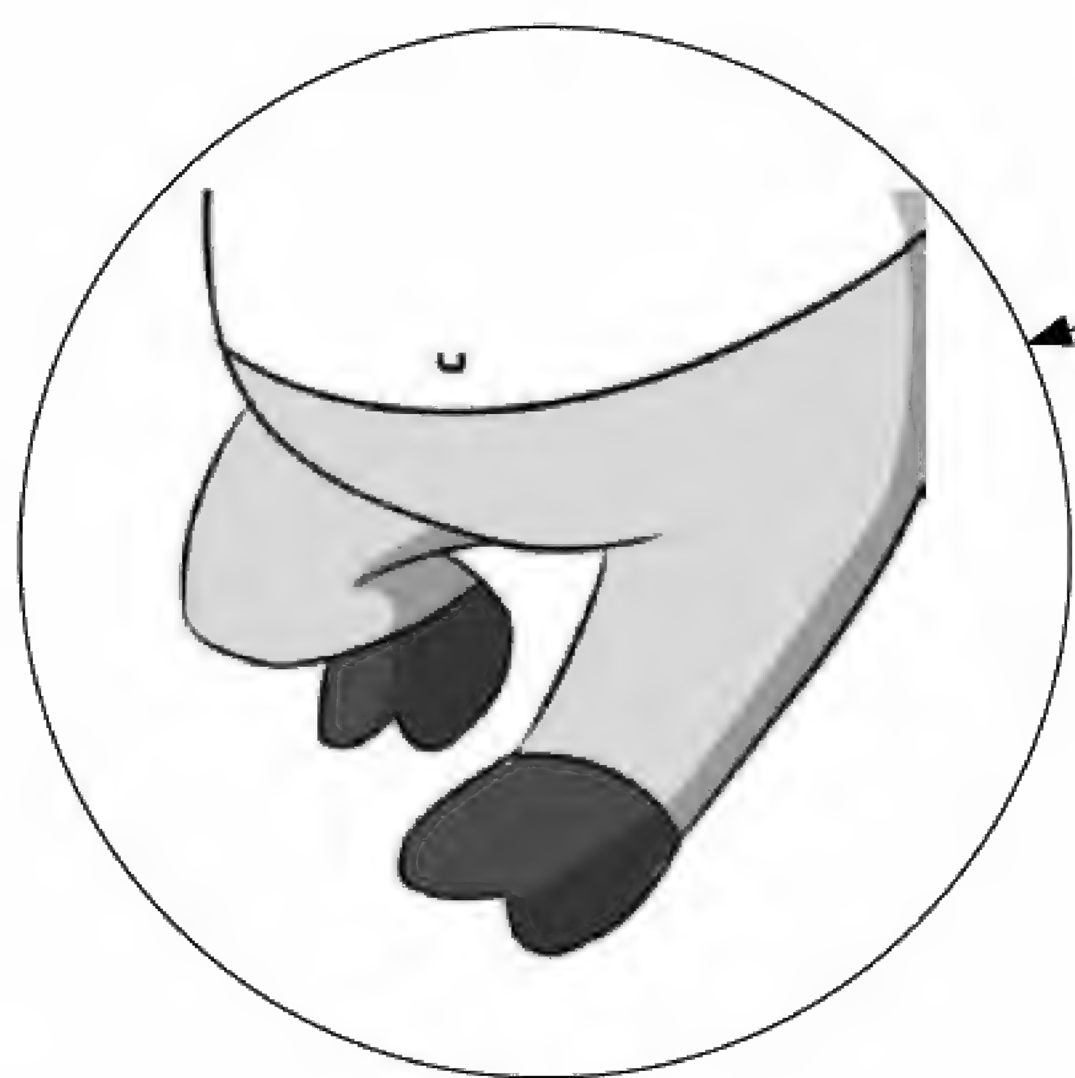




9 最后，整理画面，小猪的最终效果图完成。大大的耳朵，肉嘟嘟的脑袋，晶亮的眼睛和肥大的身子，让它显得十分可爱。

猪鼻子是小猪的最大特点之一，要重点刻画。





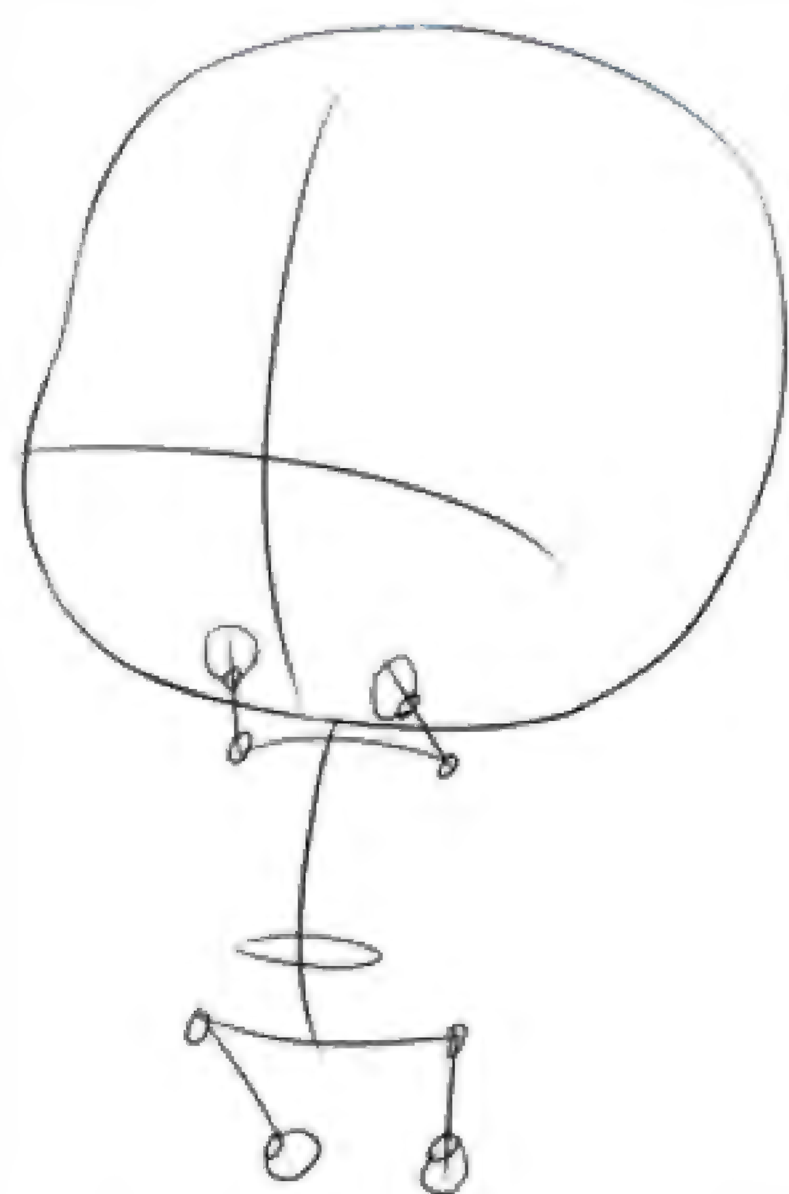
注意小猪跳跃时腿部的动态变化。



10.1.2　实战——小羊

Q版小羊的外形可以有很多变化，下面我们用拟人的手法来绘制它。

绘制草图



1 利用几何绘制法，用简单的圆和椭圆表现小羊的身体结构。它整体呈站立的姿态。





2 再次利用几何绘制法，用简单的圆和椭圆表现小羊的身体结构。





3 在上一步外形轮廓的基础上，绘制出小羊圆圆的脑袋和面部。它耳朵下垂，羊角耸立。





4 在上一步外形轮廓的基础上，用不同的圆所表示的不同结构，绘制出小羊的身体和衣服的外形轮廓。



整理画面



5 小羊的外形轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉草图，进一步刻画其面部表情；添加腮红，并为小羊头部的蝴蝶结加上固有色。





6 刻画小羊的衣服，给衣服添加花纹，给衣服蝴蝶结和花边添加固有色，为小羊的爪子添加固有色，增强画面层次感。





7 给头部添加阴影。小羊的头部很简单，阴影不用太多。确定光源，顺着小羊圆圆脑袋的边缘添加即可，并给其脸部的红晕添加灰色，丰富画面。





8 配合头部，统一光源。根据衣服和身体的结构添加阴影，增强画面的空间感。









5 小羊的外形轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉草图，进一步刻画其面部表情；添加腮红，并为小羊头部的蝴蝶结加上固有色。



6 刻画小羊的衣服，给衣服添加花纹，给衣服蝴蝶结和花边添加固有色，为小羊的爪子添加固有色，增强画面层次感。







7 给头部添加阴影。小羊的头部很简单，阴影不用太多。确定光源，顺着小羊圆圆脑袋的边缘添加即可，并给其脸部的红晕添加灰色，丰富画面。





8 配合头部，统一光源。根据衣服和身体的结构添加阴影，增强画面的空间感。



9 最后，整理画面，小羊的最终效果图完成。毛茸茸的头部加上它的羊角是小羊外形最主要的特征。

用圆圈表示腮红，半圆表示笑着的眼睛，可使其显得非常可爱。





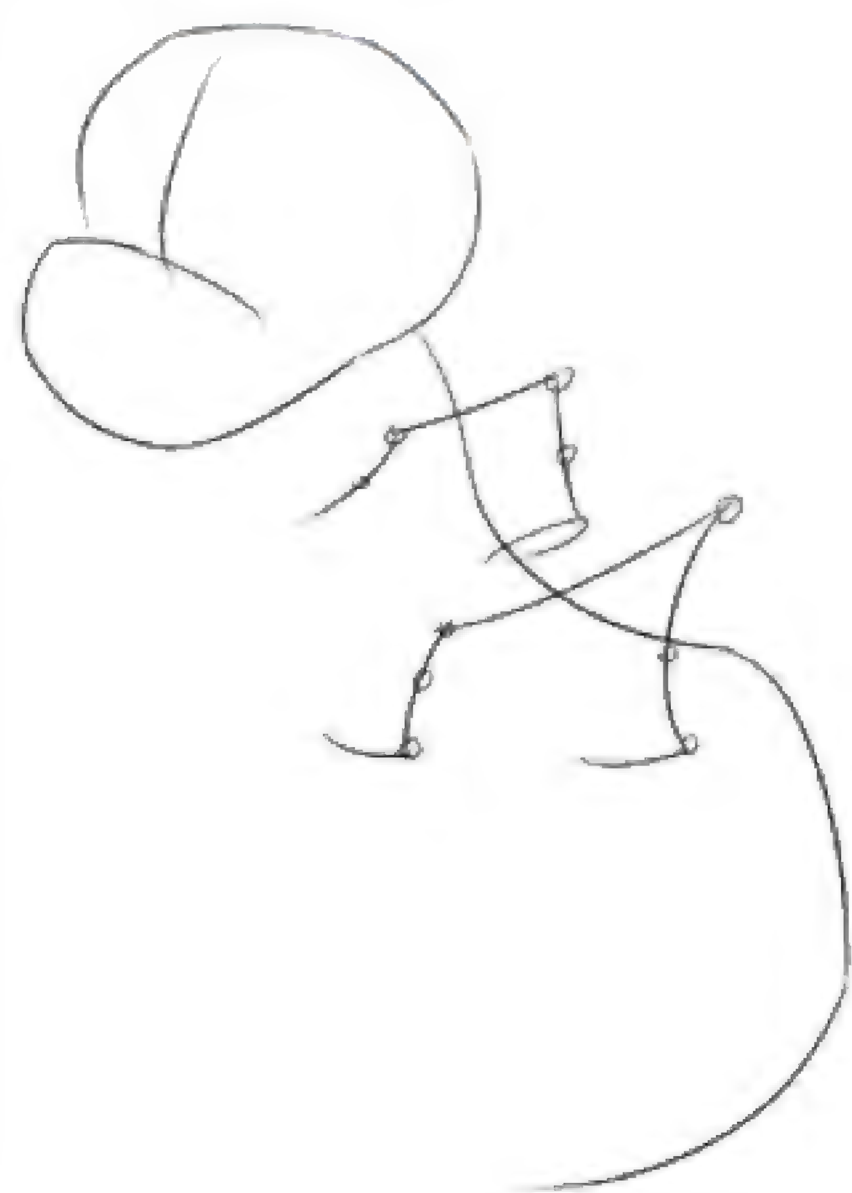


为身体添加阴影时，要找准因光源照射而形成的身体暗面。

10.1.3　实战——小飞龙

小飞龙是大家非常喜欢的动物之一，它们会飞还会喷火，还有着可爱的外表。

绘制草图



1 用简单的线条大胆地勾勒出小飞龙的动态姿势，用圆圈表示其骨骼转折点。





2 在头部轮廓线的基础上，用直线条大致勾勒出小飞龙的简单形体。





3 在上一步的基础上，用流畅的线条绘制出小飞龙简单的头部，大大的眼睛，让小飞龙更加形象。





4 在身体轮廓线的基础上，用流畅的线条绘制出胖嘟嘟的身体，注意其胸部和腹部的结构要表现出来。



整理画面



5 整理画面，擦掉草图，让整个画面保持整洁。刻画头部，绘制出小飞龙脑袋上自然形成的头冠，表现出它大大的眼睛。





6 给头部添加阴影，在头冠和脸部的下方，嘴巴和耳洞内，以及火焰上添加阴影。

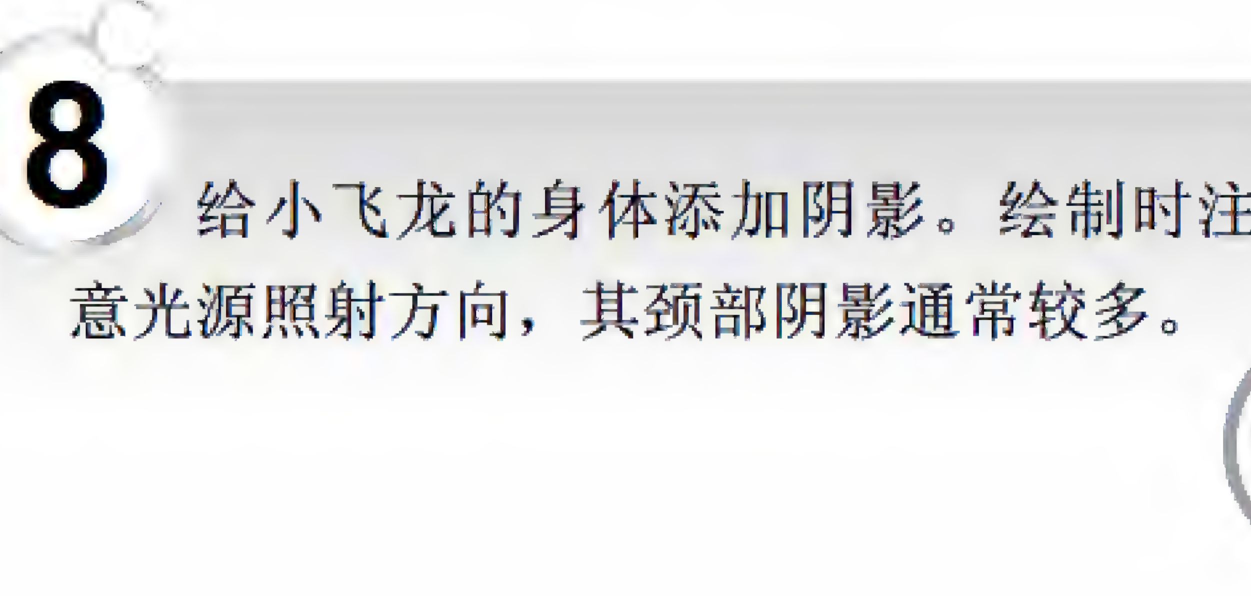




7 给小飞龙的脚掌和尾巴分别添加尖锐的爪子和尖角，让小飞龙更加形象。在其身体的皮肤上添加图案，丰富画面。







8 给小飞龙的身体添加阴影。绘制时注意光源照射方向，其颈部阴影通常较多。



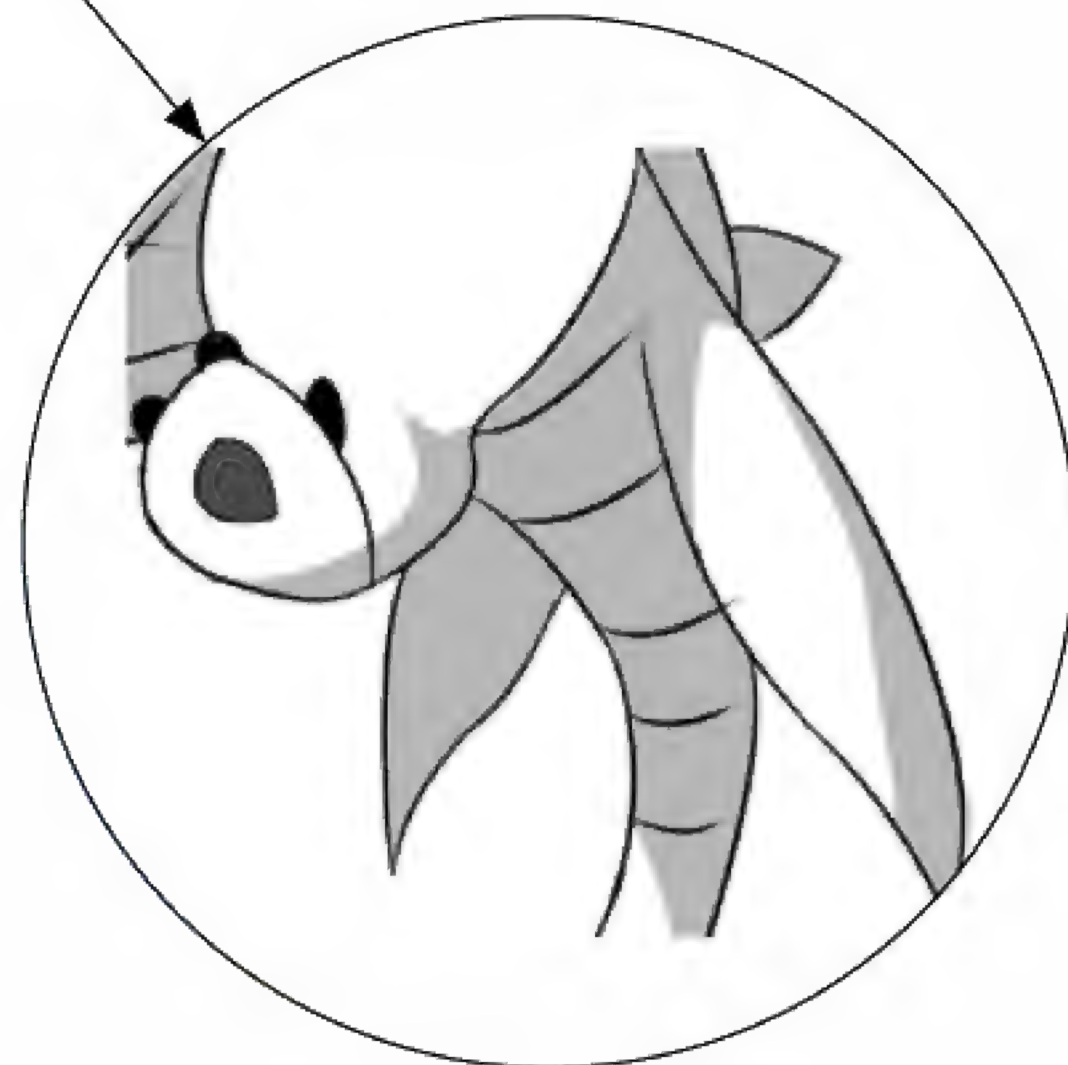


9 最后，整理画面，小飞龙的最终效果图完成。小飞龙扇动着翅膀，垂着尾巴，再加上肉嘟嘟的身体，让它显得更加可爱。



小飞龙炯炯有神的眼睛，加上肉嘟嘟的嘴，使小飞龙显得非常可爱。





绘制尾巴时注意光源方向，尾巴在光源的影响下阴影较多。

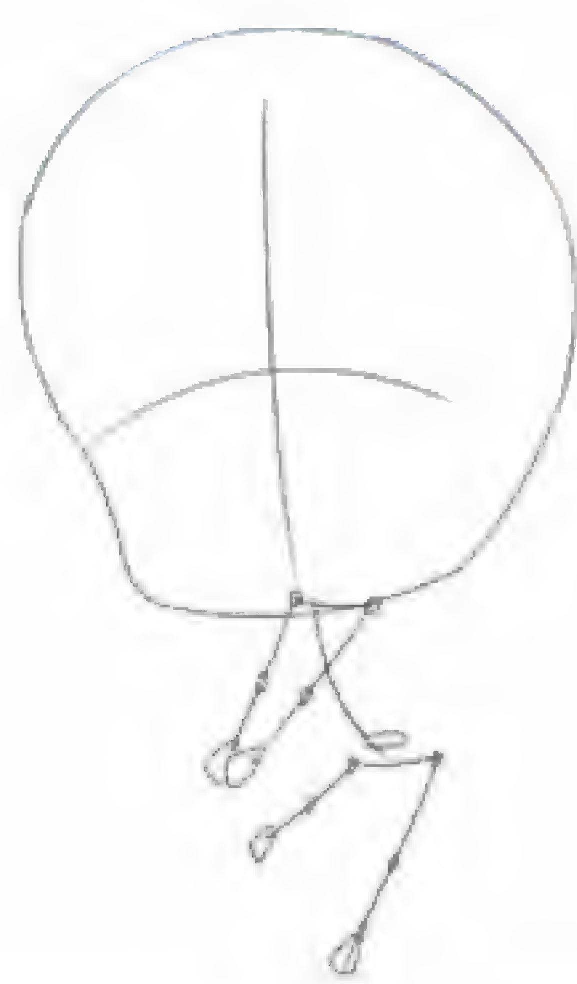
10.2 Q版妖魔角色设计

妖精常常出现在神话故事当中，它们有着各种各样奇怪的形象和能力，有的可爱漂亮，有的恐怖丑陋，此类角色的设计需要充分发挥自己的想象力。

10.2.1 实战——猫女

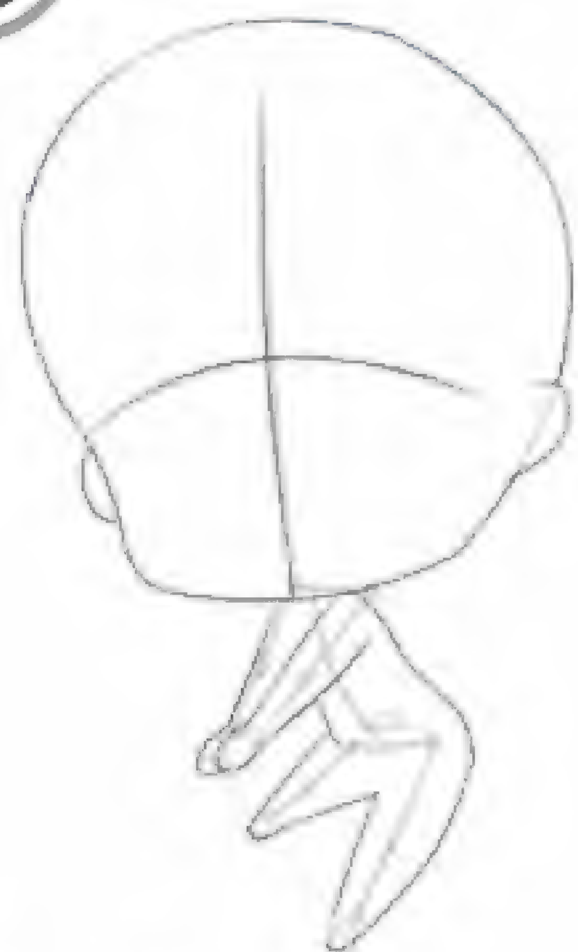
一双大大的眼睛和长长的尾巴，是猫科类妖精的主要特征。

绘制草图



1 用线条勾勒出猫女的大概动作，确定猫女的大概姿势，以便后续绘制。





2 绘制出猫女的身体结构，注意猫女的动作变化，确定猫女在画面中的位置。





3 绘制猫女的头部，如发型、眼睛、嘴巴等。





4 对下半身进行绘制，如衣服、刀的雏形。





整理画面





5 刻画眼睛，刻画出猫女耳朵的内部结构，丰富头发层次，擦掉不必要的线条，让整个画面保持整洁。

6 刻画猫女的身体，给衣服添加褶皱和花边，绘制出披风的褶皱，刻画剑的具体轮廓。

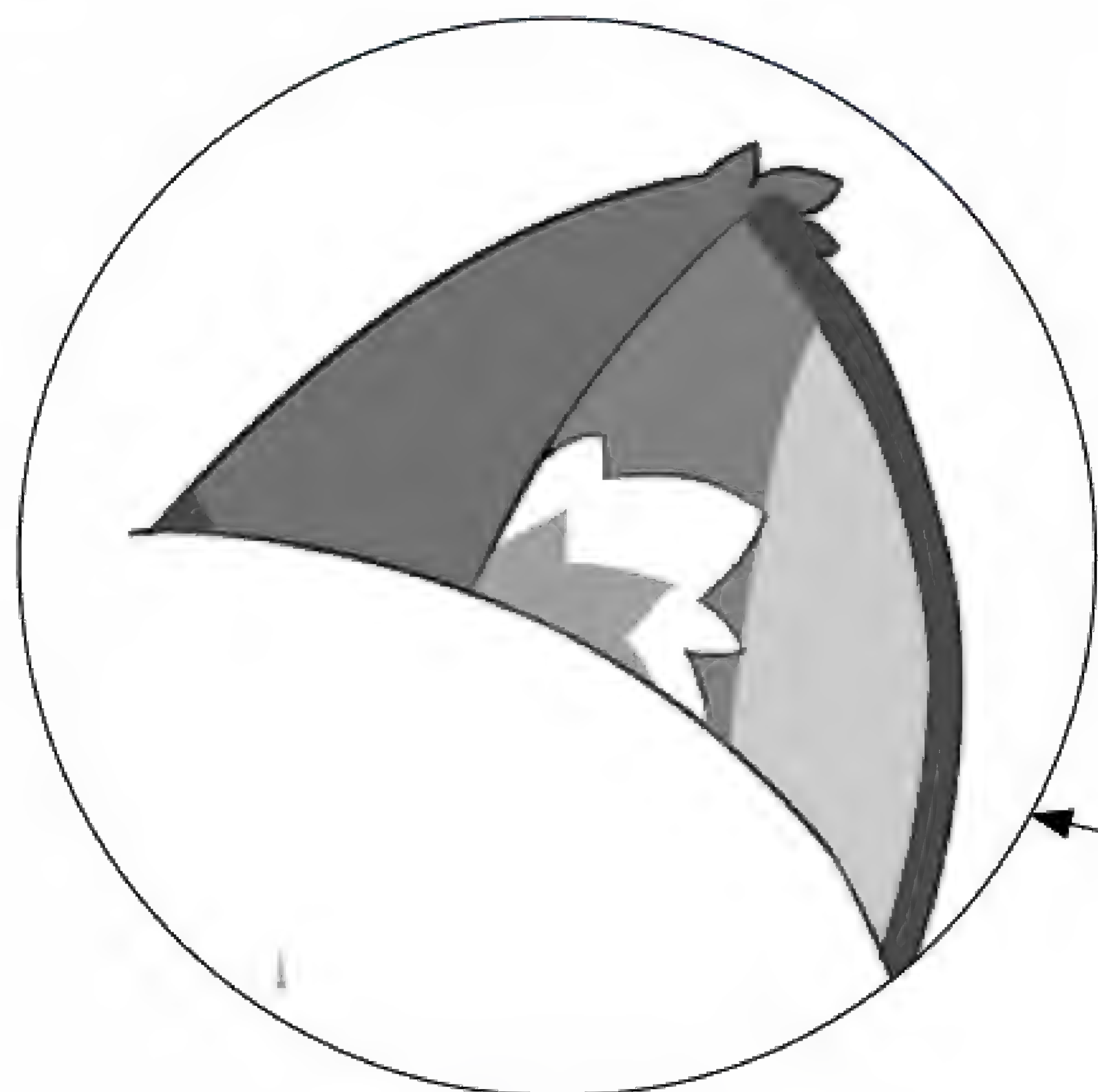




7 为猫女的耳朵添加固有色，为头部和耳朵添加阴影，注意确定光源的方向。

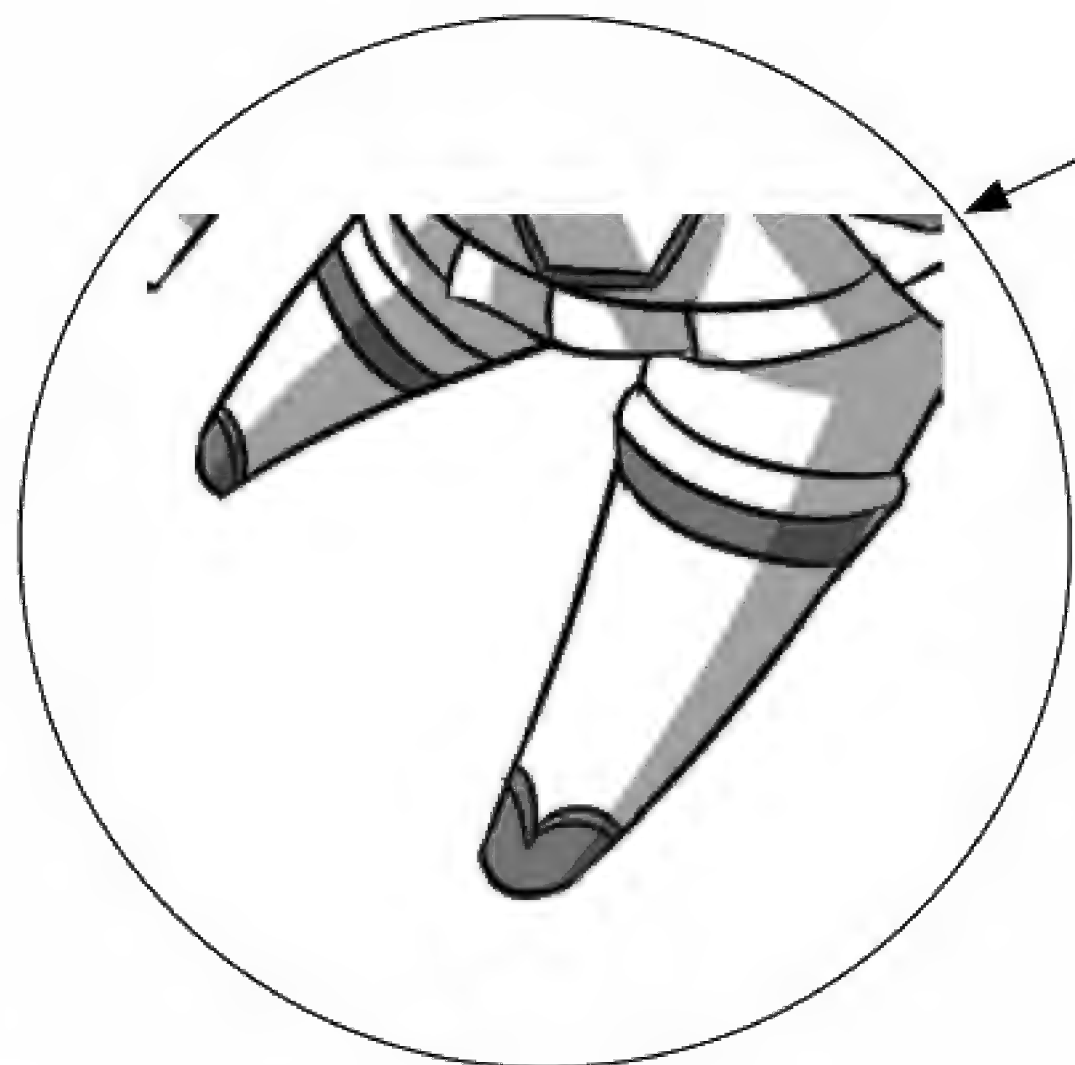
8 配合头部给猫女的身体添加阴影，顺着身体结构绘制的阴影会显得更加自然。

9 最后，整理画面，可爱的猫女最终效果图完成。有时候，设计妖精的形象也不用多么夸张，稍稍结合现实的动物，抓住其特征就可以很好地设计出来了。



这大大的猫耳朵，使猫女显得更加可爱活泼。





注意猫女的腿部姿势及两腿的透视关系。

10.2.2　实战——人鱼

鱼类妖精的整体外形和鱼的形象类似，设计时要结合真实鱼类的特征进行绘制。

绘制草图





1 人鱼类妖精有着人的身体和大大的鱼尾，用简单的动态线勾勒出人鱼的大概姿势。

2 在上一步的基础上，用线条勾勒出鱼类妖精的大致外形轮廓，注意手的透视关系。





3 在上一步的基础上，绘制出鱼类妖精可爱的表情和长长的头发，绘制时线条要流畅。

4 根据身体的轮廓线，绘制出妖精扭动着的身体和大大的鱼尾巴，手遮挡面部的动作要自然。

整理画面



5 刻画出人鱼类妖精大而晶亮的眼睛，给头发添加线条，加强头发层次。



6 刻画妖精的身体，绘制出妖精的胸衣和可爱的腰带，增添人物的华丽。



7 给头发添加阴影，妖精的头发很长，阴影要随着每缕头发的走向进行绘制，才会显得自然、好看。



8 根据身体结构添加一层阴影，统一整个画面的阴影，这样整个画面才会显得更加自然。

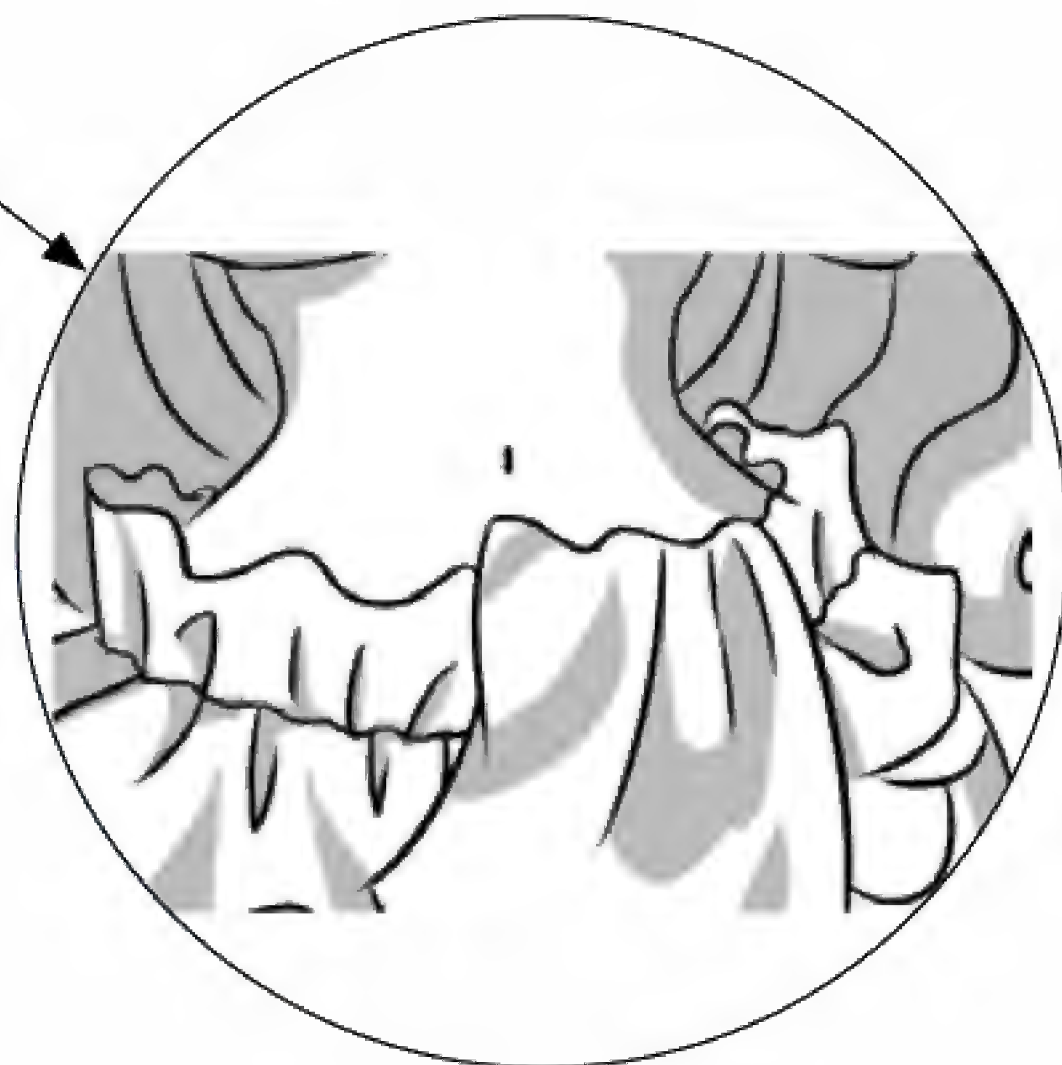


9 最后，整理画面，高贵、可爱的人鱼类妖精绘制完成。人鱼类妖精因为生活在水中，所以在设计衣物时可以显得简单些，大大的鱼尾更是突出了鱼类妖精的形象。



手遮挡面部的动作要自然，因为角度的关系，左边肩膀被前臂和手掌挡住了，看不见细节。



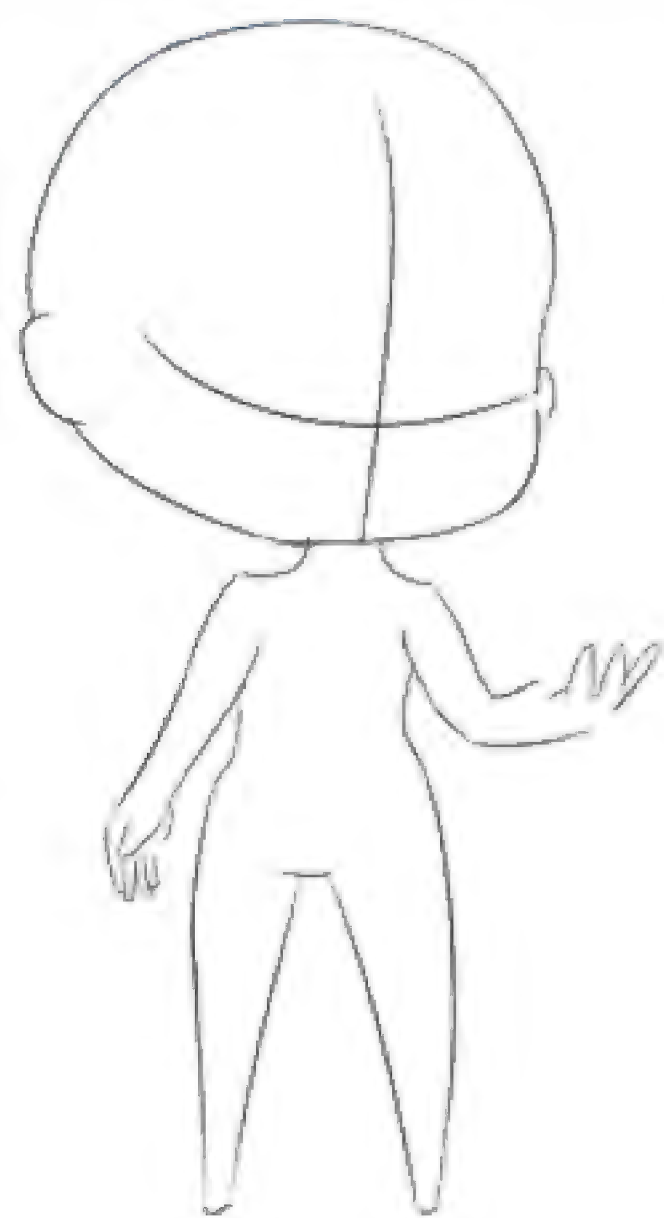


绘制人鱼类妖精正面时，注意其腰部的表现，一般都很纤细。

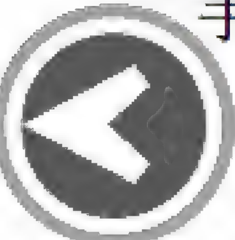
10.2.3 实战——魔人

魔给人的第一感觉就是血腥暴力，是邪恶的一方。下面我们一起来设计一个魔人的形象。

绘制草图



1 魔人顾名思义有着人类的形象。首先用简单的线条大胆地勾勒出人物凌空站立，单手伸张向前的姿态。





2 在身体轮廓线的基础上，绘制出人物大概的脸型五官和头部帽子的样式。





3 在身体轮廓线的基础上绘制出人物衣服的大概样式。魔人的衣服是一层一层的，裙摆仿佛悬浮在空中，表现出人物的恐怖。





4 完善画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁，为下一步做准备。





整理画面





5 刻画人物头部，给头部的帽子添加线条和图案，丰富画面。人物的瞳孔黑色只画一点，可表现出人物的另类。

6 刻画人物的身体，人物的衣服犹如飘在空中，腿部看不见，手握魔杖，显得非常神秘。





7 给头部添加阴影，阴影之间要有粗细变化，这样才能产生虚实感，增强帽子坚硬的质感，让魔人的形象更加逼真。

8 根据身体的结构和衣服的结构添加阴影，阴影的绘制会增强魔人衣服的体积感。



10.3　Q版鬼神角色设计

鬼神中的角色通常是指神仙鬼怪之类的虚幻人物。在神话故事中，它们都有着各种各样强大的本领，能够移山倒海。

10.3.1　实战——西方天使

天使是西方神话中的角色，圣洁的白色翅膀是天使最主要的特征。

绘制草图

1　先要想好一个能表现出天使的动作姿态，用简单的动态线大致描绘出来。

2　为了方便对形体的把握，可以把身体的骨结点用圆圈标示出来，观察比例是否正确。

3　绘制出人体基本结构。这一步非常重要，这将关系到人物形象的合理性与美观性。

4　刻画人物的头部，每缕头发的分布要有粗细变化，才不会显得呆板。刻画出天使晶亮有神的眼睛。

整理画面



5 绘制出天使的裙子和翅膀，白色的翅膀会让他们显得圣洁美丽。给裙子添加褶皱，让裙子更加漂亮自然。



6 擦掉不必要的线条，让整个画面保持干净、整洁。此时天使的草图绘制就完成了。



7 给天使的整个头部添加阴影。绘制阴影效果时，根据人物头发的层次，这样阴影就会显得舒适自然。



8 配合头部，统一光源，给天使的身体添加阴影。一袭裙尾飘摆在身旁，注意要表现出裙子的柔软，线条要流畅。



9 最后，整理画面，天使角色的最终效果图完成。天使的形象是圣洁的，也是美丽的，设计时穿戴不用太华丽，简单的衣服更能表现出人物美丽单纯的气质。



天使的眼睛晶亮有神，搭配上浓密的睫毛，能使天使看上去更加美丽动人。

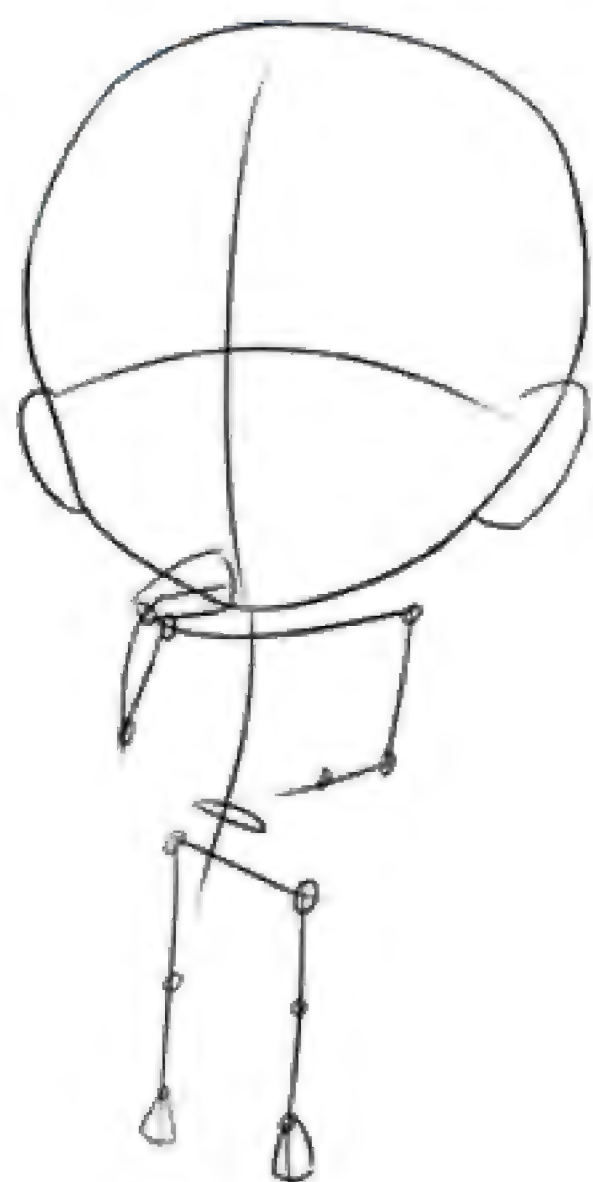


因为光源的关系，裙子下的阴影比较多。

10.3.2 实战——嫦娥仙子

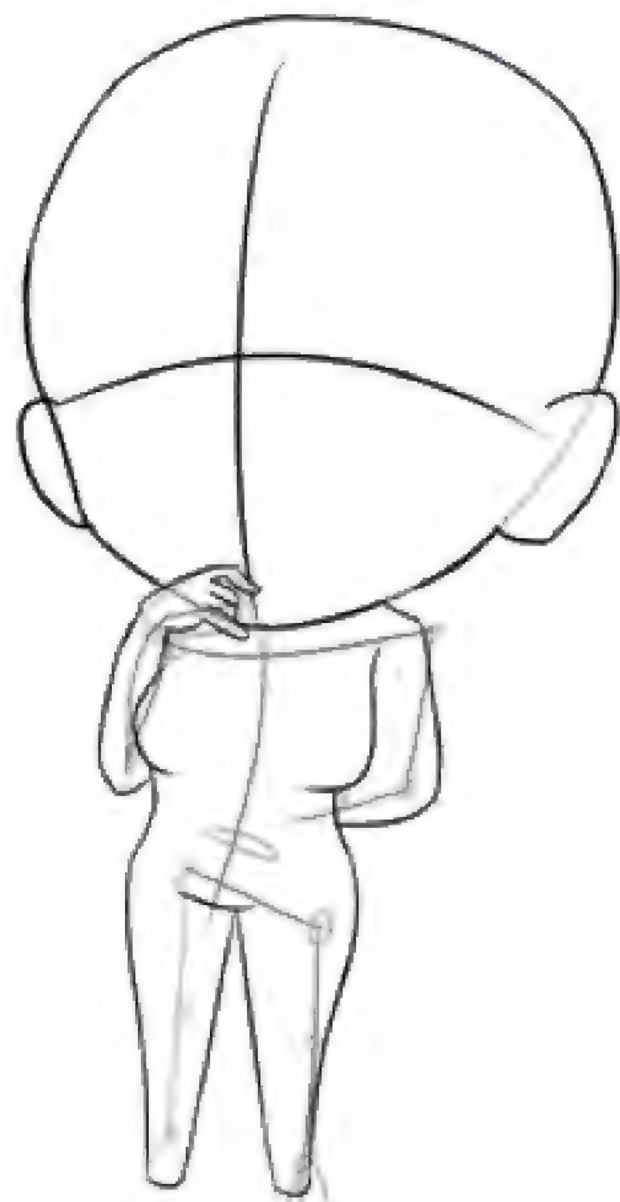
嫦娥仙女是中国神话中才会出现的人物，她穿着漂亮华贵的衣裳，散发着高贵的气质。她身边还跟随着一只小白兔，这是嫦娥仙子的主要特征之一。

绘制草图



1 想好一个能表现出嫦娥仙子的动作姿态，再用简单的动态线将其勾勒出来。





2 用线条简单地勾勒出仙女身体的轮廓结构，此时线条不用太讲究。





3 绘制出嫦娥仙子的五官和头发的大概样式。头发的样式很古典，成向上堆积状，要能表现出嫦娥仙子的高贵典雅。





4 仙子的服饰是古代工装类型，较为复杂，要根据身体结构绘制，穿在身上的感觉才会更加自然。



整理画面



5 刻画仙女的头发，仙女的发型高高挽起。刻画仙女的眼睛，注意瞳孔不要全画成黑色，要上深下浅，这样眼睛才会更加生动。





6 刻画人物身体，在其腰部添加细碎的集束褶皱，在裙身处添加下垂褶皱，增强画面层次感，注意飘带上的转折关系要明确。





7 给仙女的头发添加阴影。阴影要根据每缕头发的变化而变化，让头发显得更加柔顺有质感，这样画面才会更生动。

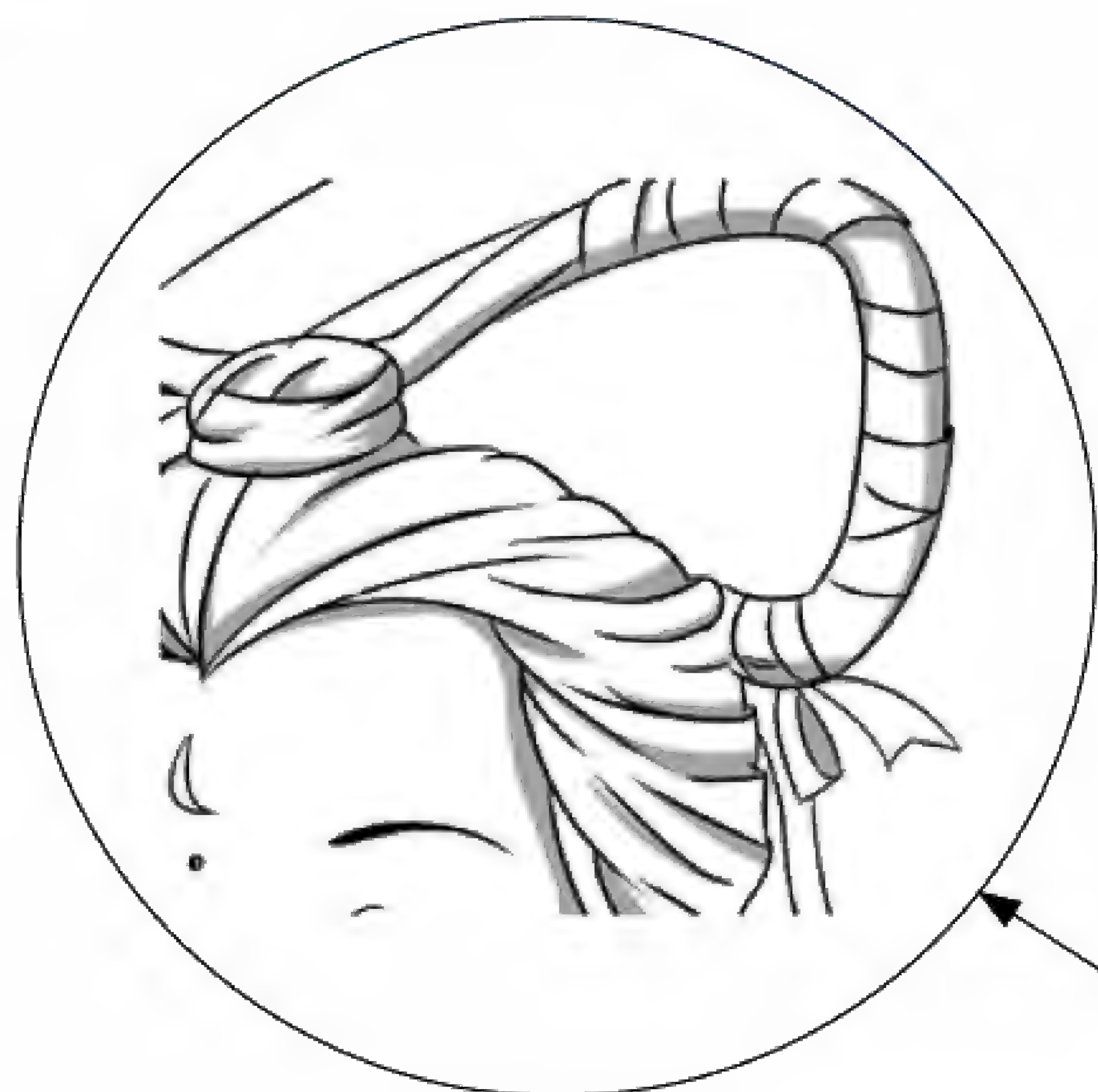




8 配和头部添加阴影，根据裙子的褶皱在背光面添加阴影，注意阴影要根据褶皱有粗细变化，这样画面才会更加生动。

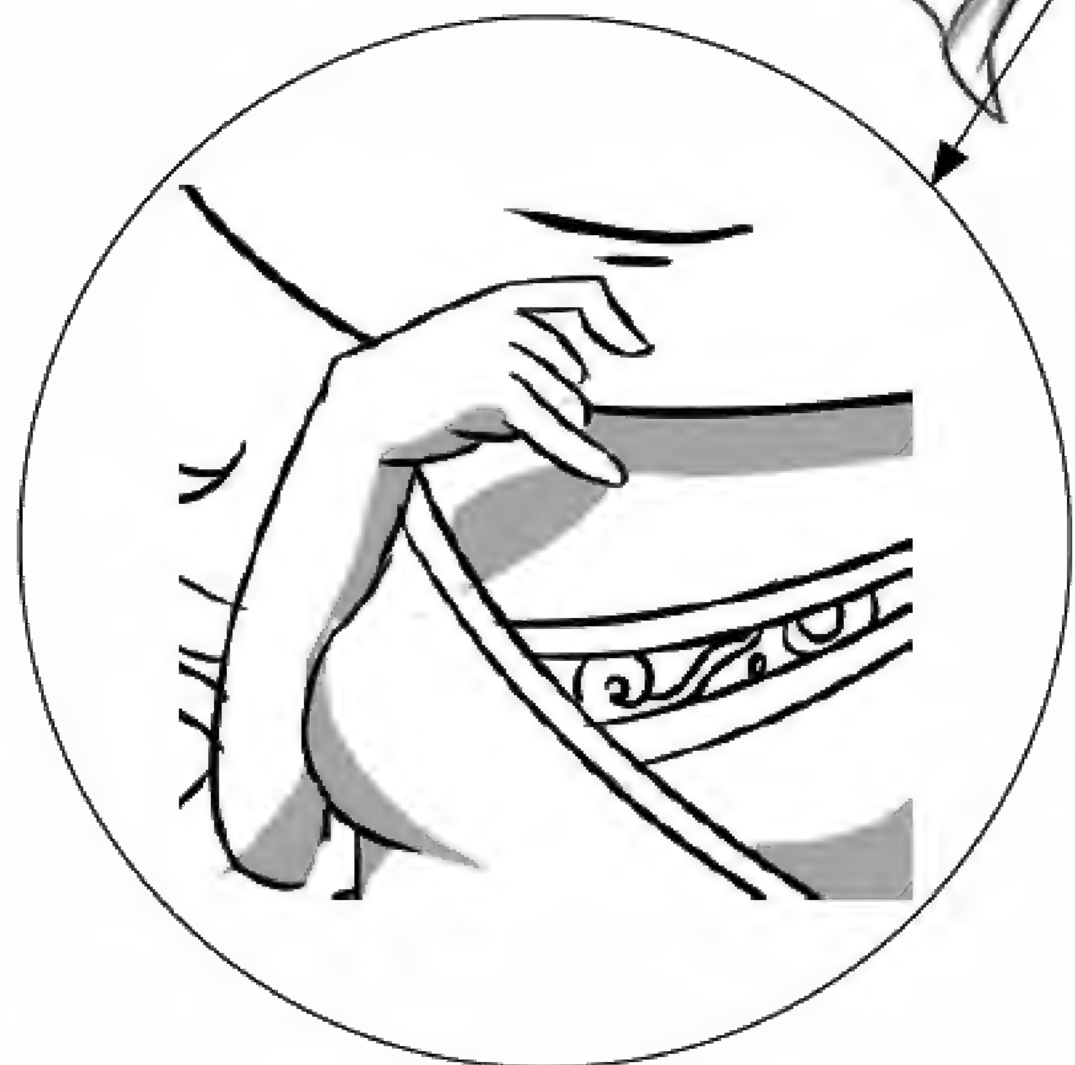


9 最后，整理画面，气质优雅的嫦娥仙子绘制完成。



束发是仙子的特征之一，阴影要根据每缕头发的变化而变化，这样画面才会更生动。





手掌的动作不要刻画得太用力，要显得有点柔软，这样才能更好地表现出嫦娥仙子优雅的气质。

10.3.3 实战——长发幽灵

幽灵总会让人们想到一副张牙舞爪的恐怖形象，但Q版的幽灵有时看上去会很有趣。

绘制草图



1 简单地勾勒出幽灵的动态姿势，它的身体像烟一样扭曲飘浮在空中。





2 它的头部是正常女性的头部，大致绘制出她的五官和长发。





3 用流畅的线条绘制出衣服的轮廓，绘制出幽灵烟云般扭曲的身体。

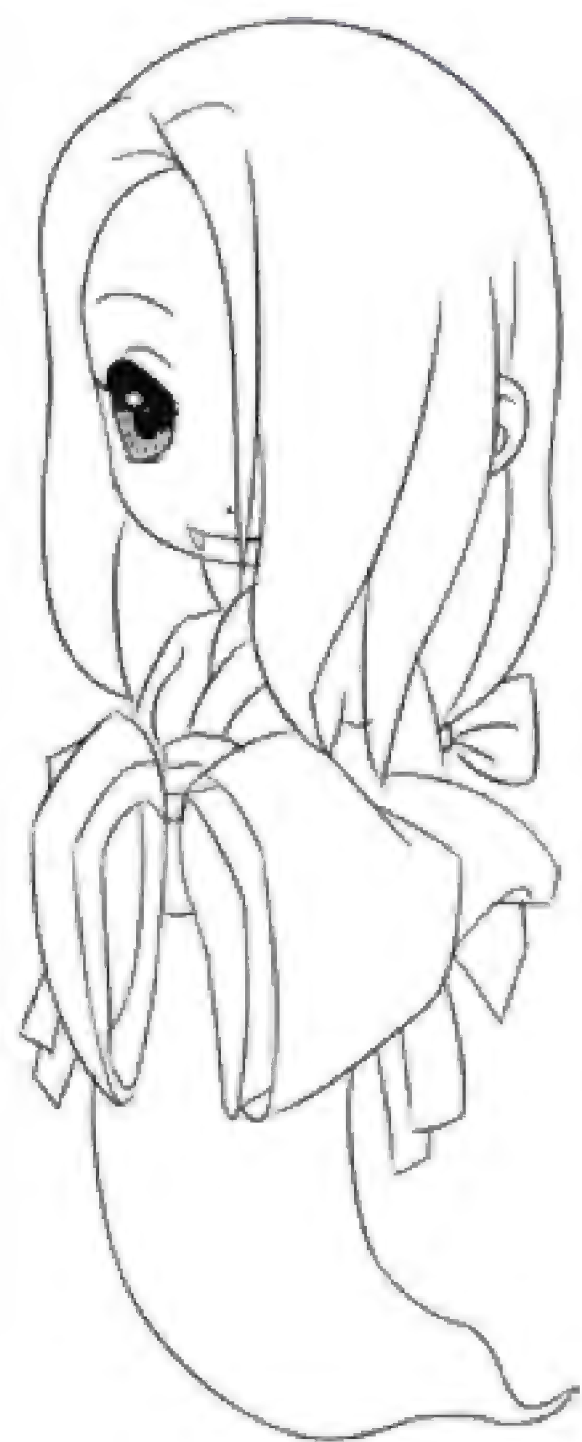




4 给幽灵的头部添加颜色，给衣袖加上固有色，为下一步绘制做好铺垫。



整理画面





5 刻画头部，绘制出幽灵的眼睛，给头发添加线条，刻画衣服，丰富衣服层次。

6 给幽灵的头部添加颜色，给衣袖加上固有色，为下一步绘制做好铺垫。





7 根据头顶光源的照射和人物头部的结构给头发绘制阴影。

8 给幽灵柔软扭曲的身体添加阴影，添加时要先找准因光源照射而形成的暗面，然后刻画即可。

第11章

百变Q版人物上色技法

色彩能有效地提升人物的表现效果，通过给人物上色，能使画面看起来更加丰富，更加有魅力。本章主要讲解Q版人物上色技法基础知识，并通过给3个Q版漫画人物上色的案例，全程图解Q版漫画人物上色的过程。希望读者可以熟练掌握本章内容，举一反三，绘制出更多、更漂亮的漫画上色人物。

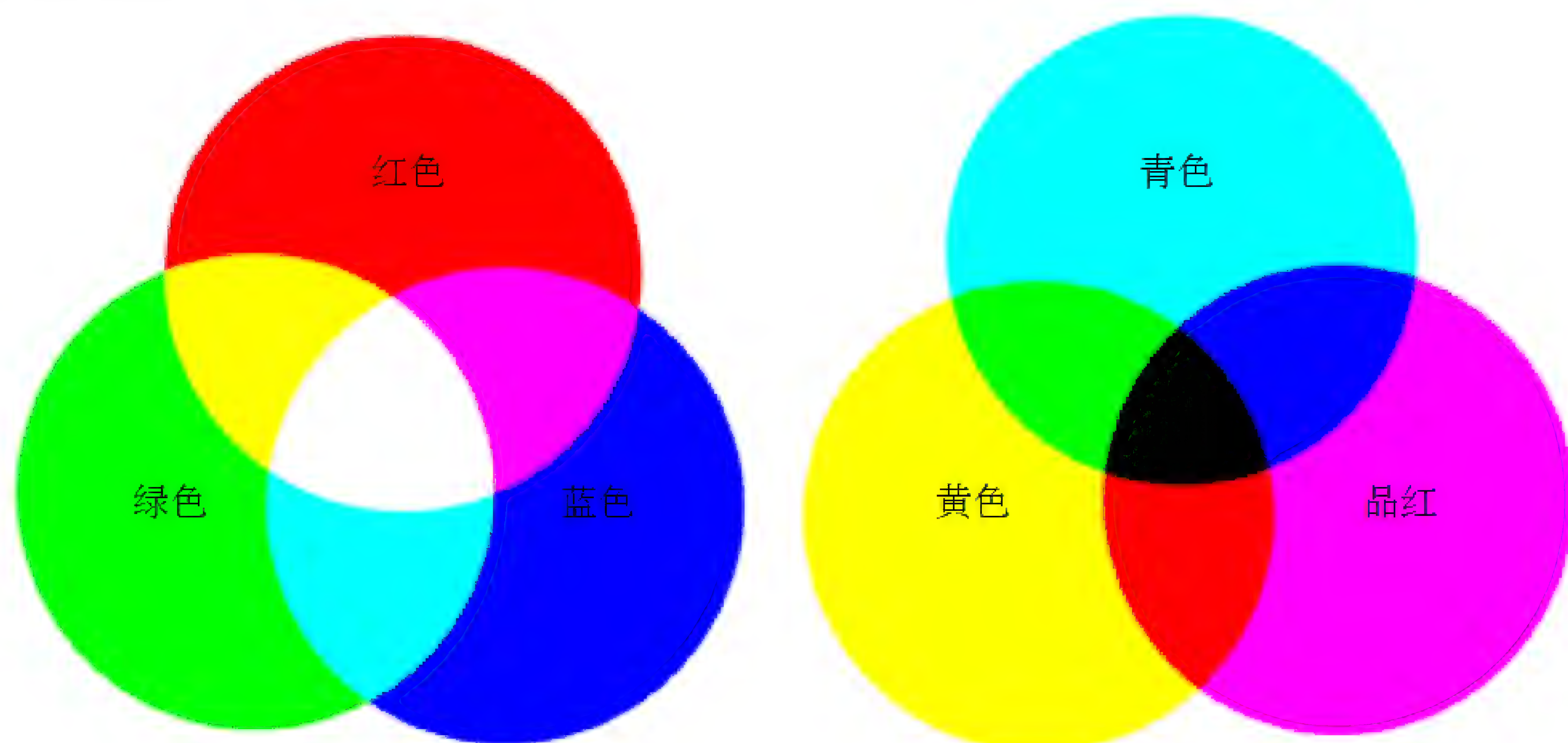




11.1 色彩基础

了解色彩的基本原理可以绘制出更加漂亮且丰富的漫画。要了解色彩，首先要了解颜料调配的规律。红色、黄色和蓝色是颜料中最基本的3种色，在色彩上被称为三原色。当这3种原色以不同的比例混合时，就可以调配出我们想要的各种色彩。而其他的色彩是无法调配出原色的。

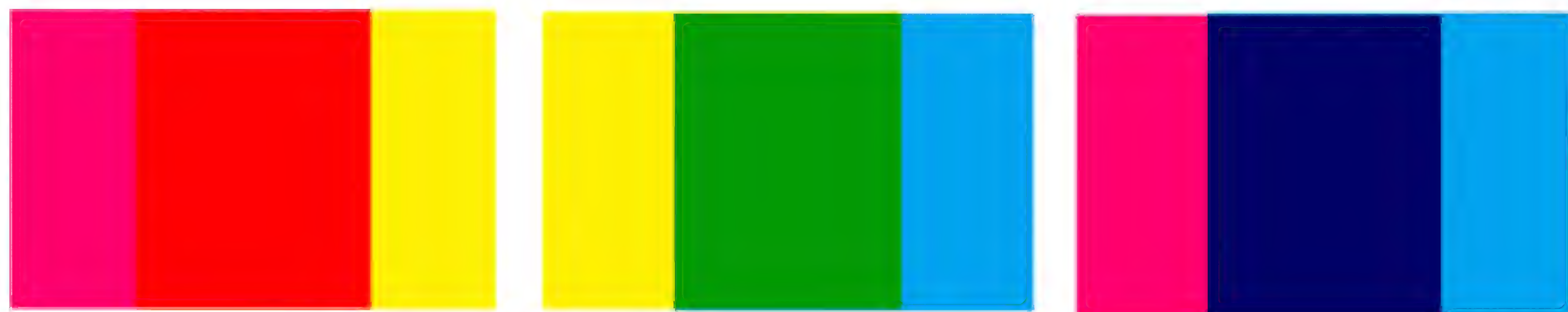
11.1.1 三原色



光的三原色用RGB表示，由红、绿、蓝3种颜色的英文首字母组成，是所有色彩显示的基本构成元素。R、G、B强度均为100%时混合颜色为白色；强度均为0%时，颜色为黑色。这种加色法原理被广泛运用于电视机、监视器等主动发光的产品。

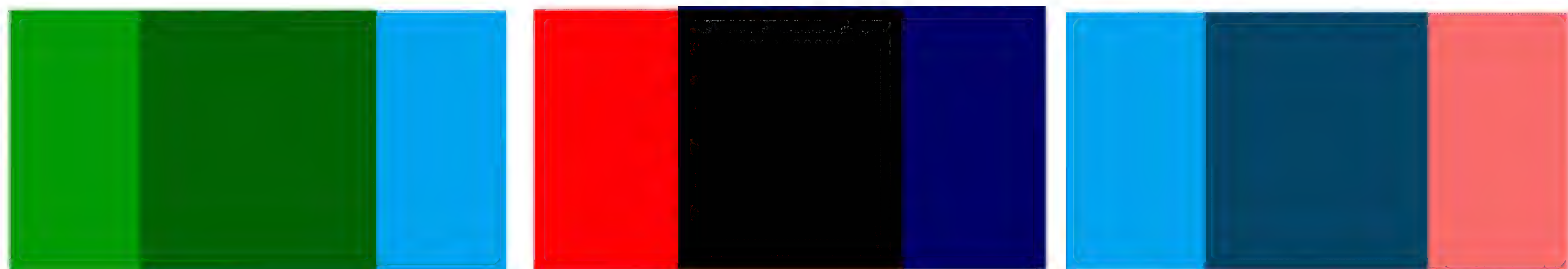
颜料的三原色用CMY表示，由青色、品红、黄色的英文首字母组成，是印刷色彩中常用的三原色。在颜色调色的过程中会添加黑色，黑色用字母K表示。在印刷中使用的颜色为CMYK四色。减色法原理被广泛应用于各种被动发光的场合。

三原色中任何两种原色作等量混合调出的颜色，叫作间色。如果两个原色在混合时分量不等，又可产生种种不同的颜色。



原色红十蓝＝紫　　原色红十黄＝橙　　原色黄十蓝＝绿

任何两种间色或一个原色与一个间色温合调出的颜色，我们叫它第3次色亦称复色。



间色绿十原色蓝＝中绿　　间色红十间色蓝＝黑　　原色蓝十不等量红＝蓝灰

因为混合时各种颜色比例的不同和颜色深浅的变化使复色多种多样。复色应用很广，掌握复色的变化，就能使画面色彩丰富多彩。

11.1.2　补色和同色



补色也称互补色，而余色亦称强度比色，如果两种颜色等量混合后呈黑灰色，那么这两种颜色一定互为补色。色环的任何直径两端相对之色都称为互补色。在色环中，不仅红与黑是补色关系，一切在对角线90° 以内包括的色，比如黄绿、绿、蓝绿3色，都能够与红构成补色关系。

一种特定的色彩只有一种补色，有些作品画面色彩单调，这是由于画面中的色彩布局不能满足视觉补色的平衡要求而造成的。补色的调和搭配可以产生华丽、跳跃、浓郁的审美感觉，然而倘若补色以高纯度、高明度等面积搭配，则会产生比对比色组更强烈的刺激性，使人的视觉感到疲劳而无法接受。

同色即是一种由渐变色得来的相近的一系列颜色。







用互补色对比绘制出的色彩能够让整个画面更加清晰，冲击力更强，人物的气势也会显得更加凌厉。但如果对颜色的掌控力度不够，画面则会显得花和乱。



同色调的画面和补色调正好相反。同色调的画面会显得很柔和，并且让画面显得很唯美梦幻。但若同色调的色彩掌握力度不够，则画面就会显得很灰，主题不突出。

11.1.3　冷暖色调

冷暖是色彩的精华，它可以最细致地表现出色彩变化。若要用色彩生动地表现对象，就要掌握色彩冷暖的对比度。任何画面都有冷暖对比，一幅画面无论是哪种色彩对比都可说是冷暖对比的特殊形式。通过对比使冷的更显冷，暖的更显暖，画面的色彩层次也就因此而拉开了。

要想使某一暖色更暖，就要用更冷的冷色调去衬托它。运用冷暖色对比，两色亦应有主次之分，并要以明度、纯度的不同加以调节。但色彩的冷暖不是绝对的，而是相对而言的。因为色彩不是孤立的，只有在色彩的相互关系中，才能准确地表现出对象。也就是说，色彩离开了相互关系就无所谓冷暖，色彩运用也就无所谓正确与否。

如果一幅画面没有对比色，那么这幅画就会失去表现力。只要我们灵活恰当地运用色彩对比，突出主要部分，减弱次要部分，就可达到用色种类少而色彩丰富的艺术效果。但乱用对比、不分主次强弱，则会喧宾夺主，杂乱无章。





暖色调



冷色调

对比两种色调完全相反的图，左边的图给人以温暖的感觉，而右边的图给人以凉爽的感觉。

11.1.4　了解光与影

光和影是色彩中不可分割的重要部分，物体本身的色彩是由光源、环境共同呈现的，所以了解物体在光源中产生的明暗关系是我们绘制色彩必须掌握的知识。在光源的照射下，物体会清楚地呈现明暗两面，在明暗交接的地方会形成过渡灰面，在暗部会因为环境色出现反光。由于物体本身结构的遮挡还会形成阴影，因此阴影可以说是暗部的衍生。



11.2 人物造型上色案例

11.2.1 实战——可爱的女孩

上色的时候，同色的部分最好一起铺上，这样上色会更加简洁快速。

绘制线稿



1 用简单的动态线勾勒出人物站立的正面姿态，用小圆圈标出关节转折的地方。



2 依照关节与线条，画出女孩子的身体结构。由于是Q版少女，所以身体结构可相对简化。



3 根据动态结构，绘制出脸部、五官、身体、衣服、袜子。



4 整理画面，擦掉多余的线条，保持画面整洁。



画面上色





5 给人物露出的皮肤添加一层浅浅的肤色，作为皮肤底色。

6 在刘海下和颈部添加阴影，在手指、大腿处添加阴影。





7 给头发铺上一层棕黄色，纯度不要太高，注意不要涂出线框。

8 根据头发的走向，在每缕头发的下垂部分用更深的底色添加阴影。





9 给衣服铺上白色，给衣服的衣领和裙子铺上一层深绿色作为底色。

10 根据身体的结构和衣服的褶皱，用更深的同色给衣服和裙子添加阴影。





11 给围裙的边铺上一层浅绿色，给围裙铺上一层白色作为底色。

12 根据衣服的结构和光源的变化给衣服添加一层阴影，阴影用更深的底色添加。





13 给眼睛铺上一层深色调，作为眼睛的底色。

14 利用同色加深眼睛瞳孔，留出反光。

15 在瞳孔的上方和下方添加高光，让眼睛显得有神。



16 给发带、嘴巴和袜子添加颜色，让画面更加柔和，统一整个画面的色彩。



17 给露出的皮肤添加红晕效果，注意要在两边的脸蛋、膝盖部分添加。



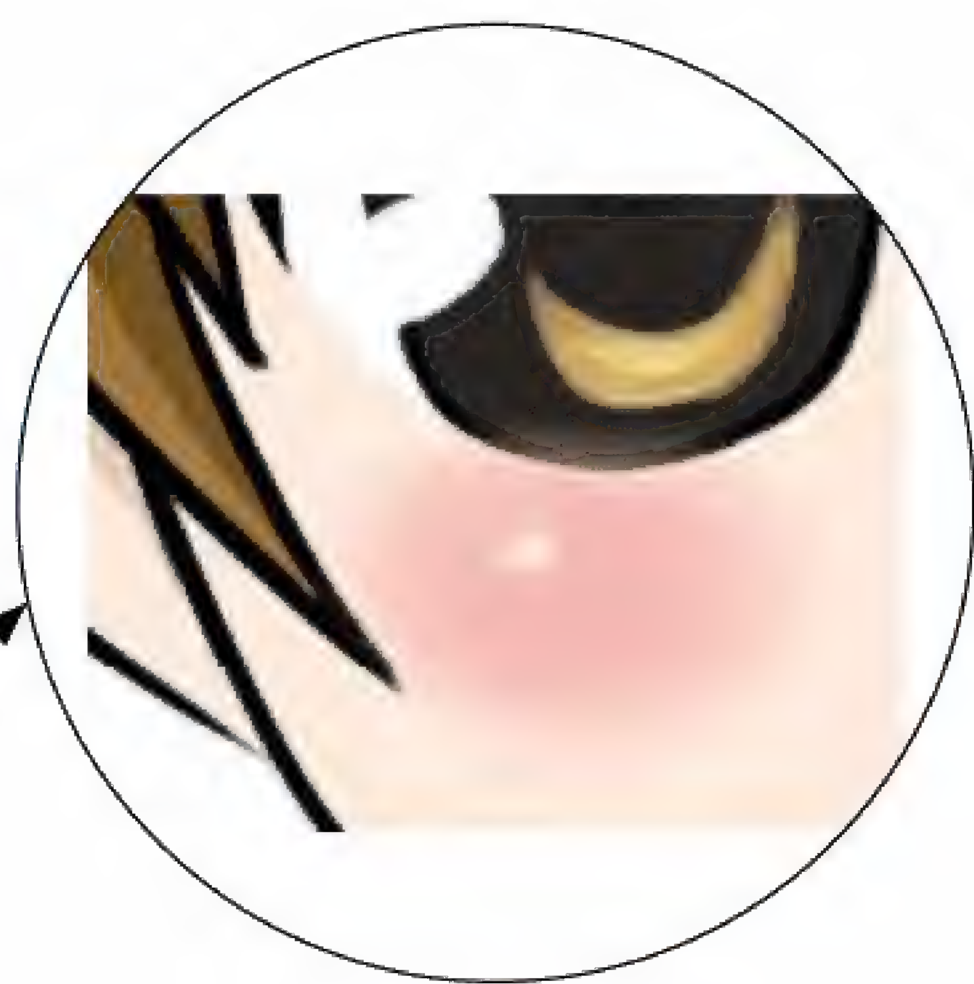


18 添加高光，注意高光要根据各部分的结构进行添加，高光也要根据物体的质感在亮度上有所变化。

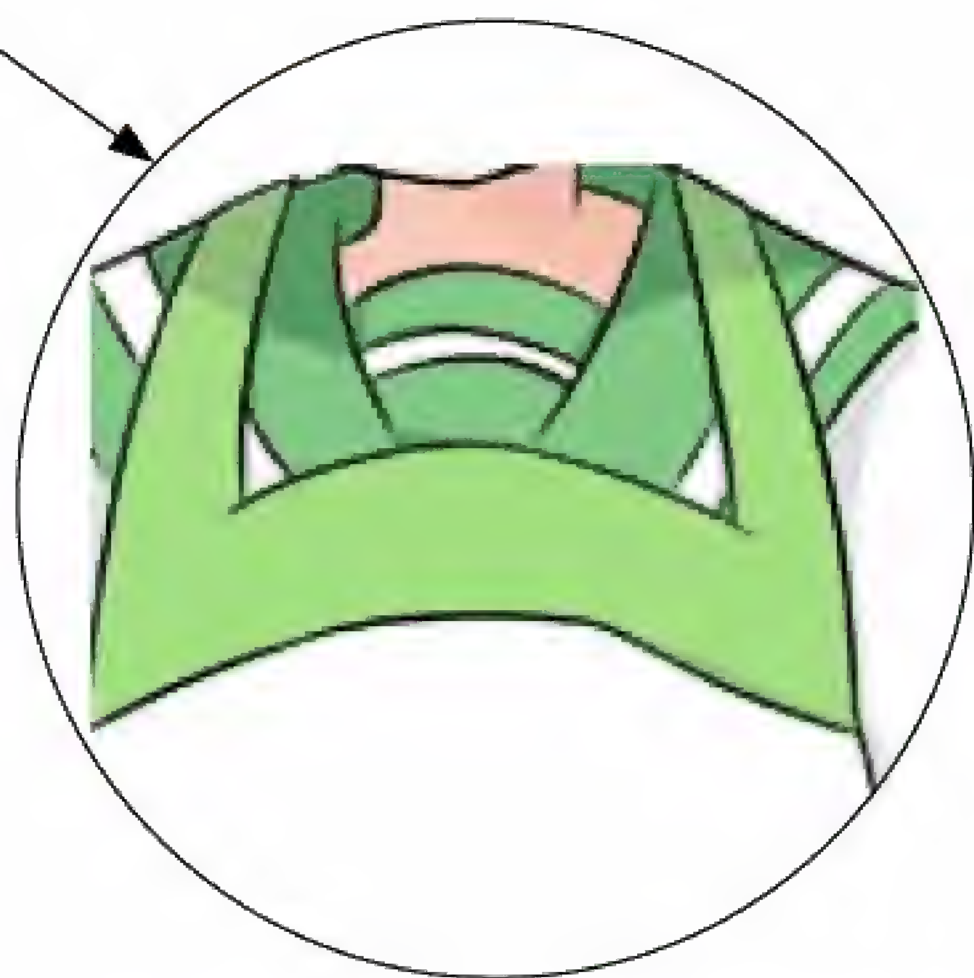


19 给嘴巴添加红色，作为口腔的底色，在嘴巴上方添加阴影，完善画面。最后，整理画面，最终效果图完成，可爱的女孩张开着嘴巴，握着拳头看着前方。





给脸颊添加红晕，注意红晕的深浅，点上高光，使画面更加真实。



绘制衣领时，注意阴影效果要根据光源正确地表现。

11.2.2 实战——舞动的少女

掌握上色的大体方法后，不必拘泥于形式，大胆地铺上自己喜欢的色彩，但注意在一个人物身上运用的色彩不宜太多，不然色彩对比度会很难把握，同时会显得很乱。

绘制线稿





1 用简单的线条勾勒出少女站立扭动的动态姿势。因为是Q版少女，所以身体结构可相对简化。

2 在头部轮廓的基础上，绘制出少女的五官、头发、耳朵发饰等，每缕头发的走向要有变化。





3 根据身体的动态轮廓绘制出身体、衣服、裙子和鞋子的内部结构。因为要上色，褶皱不用太多。

4 线稿绘制完成后，整理画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁，为上色做准备。

画面上色



5 给身体的皮肤添加一层阴影，用深一点的皮肤色添加即可，给少女的脸部添加淡淡的红晕，给皮肤点上高光，使皮肤显得有光泽。





6 给身体的皮肤添加一层阴影，用深一点的皮肤色添加即可。给少女的脸部添加淡淡的红晕，给皮肤点上高光，使皮肤显得光泽。





7 给头发铺上一层黄色，纯度不要太高，注意不要涂出线框。





8 在底色的基础上给人物的头发添加一层阴影，阴影要用更深的底色才行，但暗部也不能太深，要与整个头发的色调形成统一。







9 进一步刻画少女，给头发添加高光。头发的反光要强烈，高光很亮，要使头发显得非常有质感。





10 给人物的衣领、裙子和猫耳朵发饰铺上一层深褐色的底色。





11 根据身体结构给衣领、裙子和猫耳朵发饰添加一层阴影。





12 擦掉多余的色彩，给衣领、裙子和猫耳朵发饰添加亮面，丰富画面层次。





13 给少女的衣服、首饰等铺上一层橘黄色，橘黄色的衣服可以使画面显得比较和谐。



14 擦掉多余的色彩，根据身体的结构，用更深的橘黄色添加阴影，画出亮面。



15 衣服画好后，整理画面，为衣服添加环境色。



16 先给少女的袜子添加一层非常淡的橘黄色，再给少女的鞋子添加一层橘黄色。





17 擦掉多余的色彩，给鞋子和袜子添加阴影，用更深的黄色添加阴影，注意阴影不要太暗。





18 保持画面干净、整洁，为鞋子和袜子添加高光，用线条装饰鞋子的花纹。至此，基本画面的绘制就算完成了。





19 给少女的眼睛添加一层湖蓝色的底色。





20 加深瞳孔中心和边缘，增强瞳孔的层次感。





21 给瞳孔点上高光和反光，让眼睛透明有神。

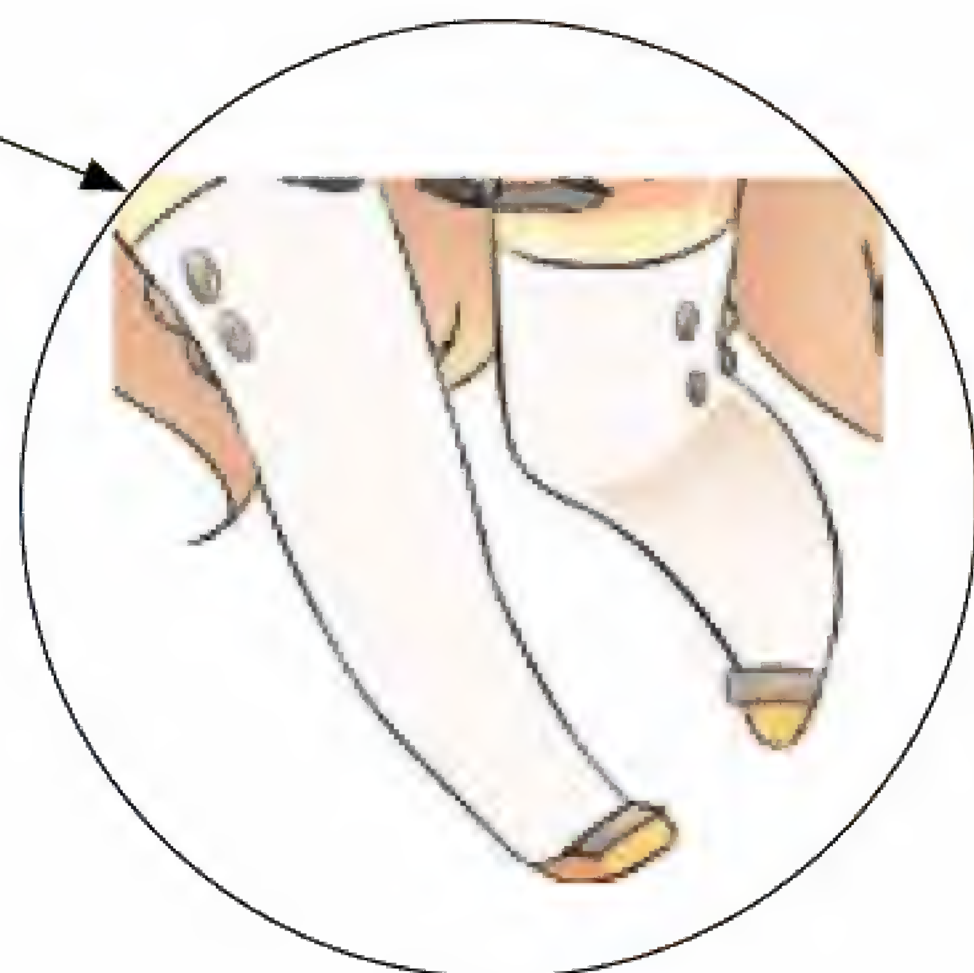


22 最后，整理画面，最终效果图完成。红润的肤色让少女显得很健康，涨红的脸颊，扭动的身体，使人物显得非常可爱。

长长的卷发，绘制时注意暗面的阴影不要太暗，要有深浅变化，所绘高光要使头发更有光泽。







Q版的腿虽然比较简单，但是也要注意腿的透视关系。

11.2.3　实战——献花的少年

花总是被用来比喻美好、祝福，本节介绍绘制献花的少年的实例过程。

绘制线稿



1 将人物的身体用线条勾勒出来。这是一个双手张开、单腿独立的少年，要把握好肩膀部分的透视关系。



2 根据头部的轮廓线绘制出少年的五官以及头发，头发的线条要流畅，每缕头发都要有变化。



3 根据身体的动态轮廓绘制出具体的身体结构，结构转折处要用简单的褶皱表现出来。



4 线稿绘制完成后，整理画面，擦掉不必要的线条，保持画面整洁，为上色做准备。

画面上色





5 给少年的脸部、颈部和露出的手指铺上色彩。皮肤的颜色要淡，用一层淡淡的粉黄色作为皮肤的颜色最合适。

6 擦掉多余的粉黄色，保持画面整洁，给少年的脸部添加阴影，阴影用更深的橘黄色绘制即可。





7 给少年的头发铺上一层草绿色，头发的颜色各种各样，可以按照自己的喜好去绘制。

8 擦掉出头的色彩，用更暗的橄榄绿根据每缕头发的结构和走向给少年的头发添加一层阴影。







9 擦掉出头的色彩，用更亮的嫩绿根据每缕头发的结构和走向给少年的头发添加一层淡淡的亮面，在刘海处加上环境色，使画面更加和谐。

10 没有高光，画面会显的较暗淡，根据头发的结构，在亮部添加高光。注意高光要添加在画面凸出的位置，这样画面层次会更加明确。





11 给少年的外套铺上一层较淡的蓝色，与肤色形成冷暖对比，增强画面的层次感。

12 根据外套的褶皱，用更深的颜色为衣服添加阴影，增强立体感。



13 给衣服添加环境色，让整个衣服焕发光彩，丰富画面感。



14 给少年T恤条纹铺上棕色和白色，作为本身的固有色。



15 擦掉多余的色彩，用更深的棕色和灰白色添加阴影，注意阴影不要太暗。



16 进一步细致地刻画，给T恤加上一层很淡的蓝色环境色，使画面显得更柔和。







17 给少年的裤子铺上一层较深的深蓝色彩，给裤脚添加白色。

18 擦掉多余的色彩，用更深的颜色表现出裤子的阴影。





19 给裤腿处添加环境色，使其与整体画面统一，这样能使画面更加柔和。

20 给鞋子添加一层橘黄色，使鞋子看起来更加有质感。





21 给少年的鞋子添加阴影，阴影要根据固有的深色进行添加。

22 在亮部添加高光，注意高光要在画面凸出的位置添加。





23 给玫瑰花添加鲜艳的红色，让整个画面更加明亮。

24 擦除多出的颜色，给花瓣添加一层深红色的阴影，让花更有立体感。

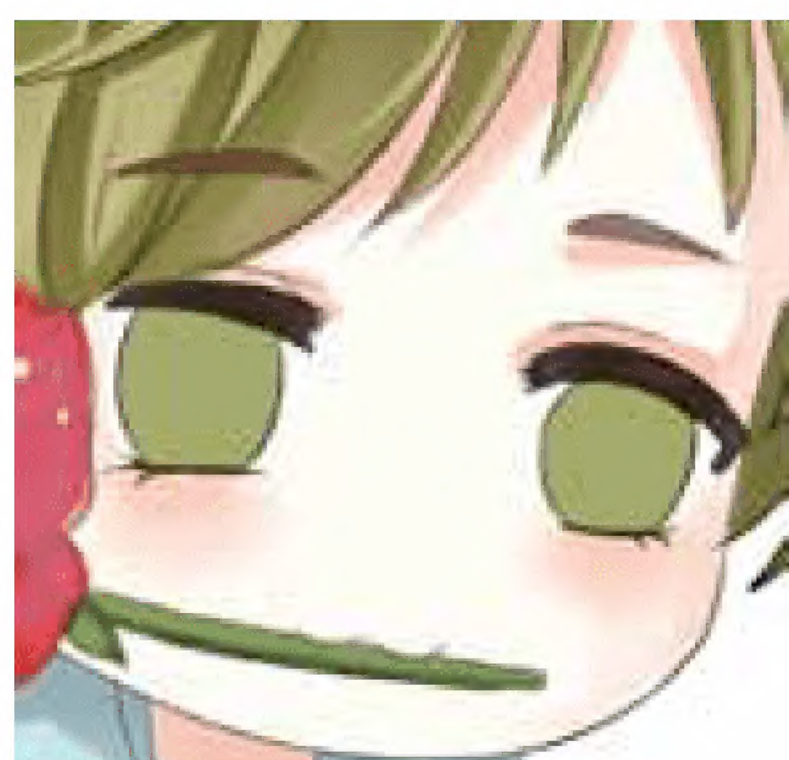






25 进一步刻画鲜花，添加环境色，进一步区分暗面和亮面

26 进一步刻画出花的高光。由于花反光强烈，高光会很亮，因此能增强花的立体感和层次感。

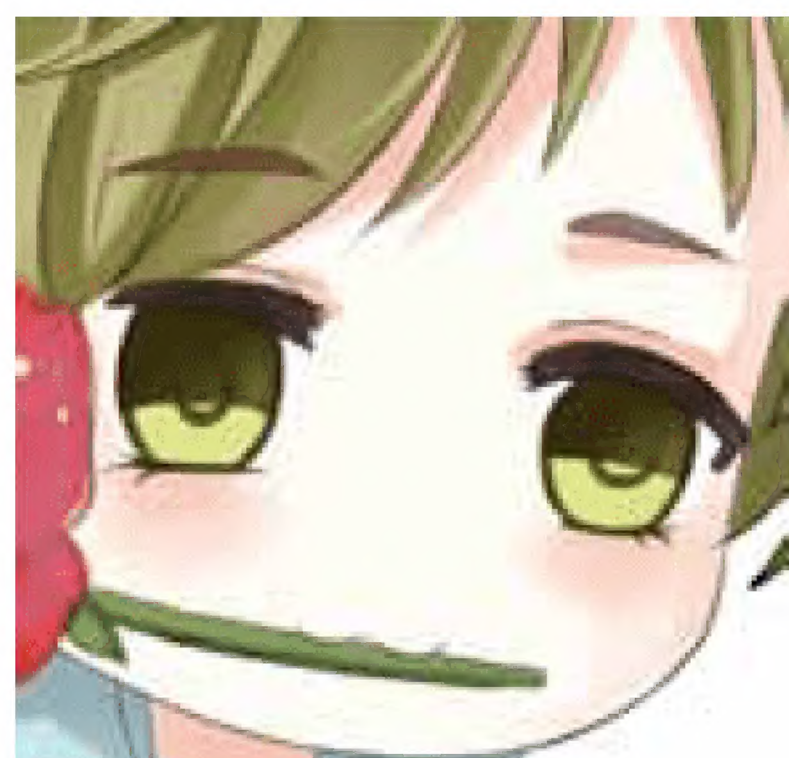




27 给眼睛铺上一层浅色调的绿色，作为眼睛的底色。

28 在眼睛中间的部位添加一层更深的绿色。



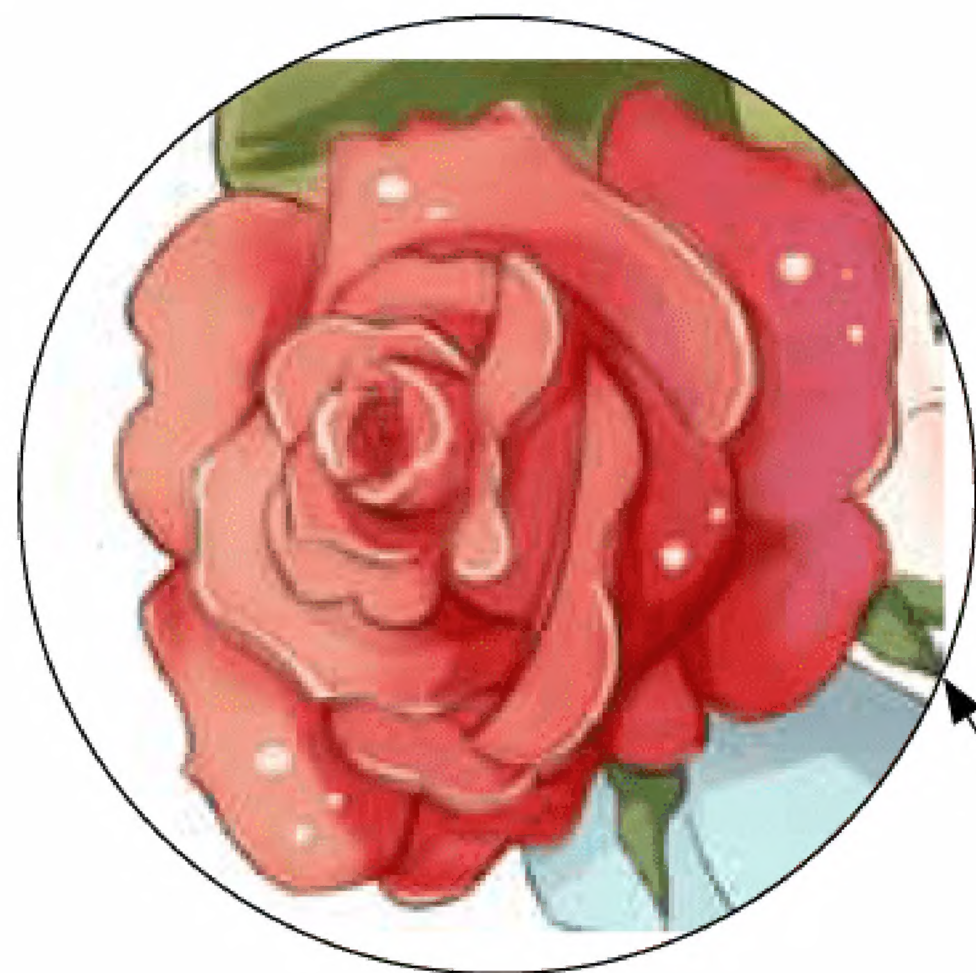






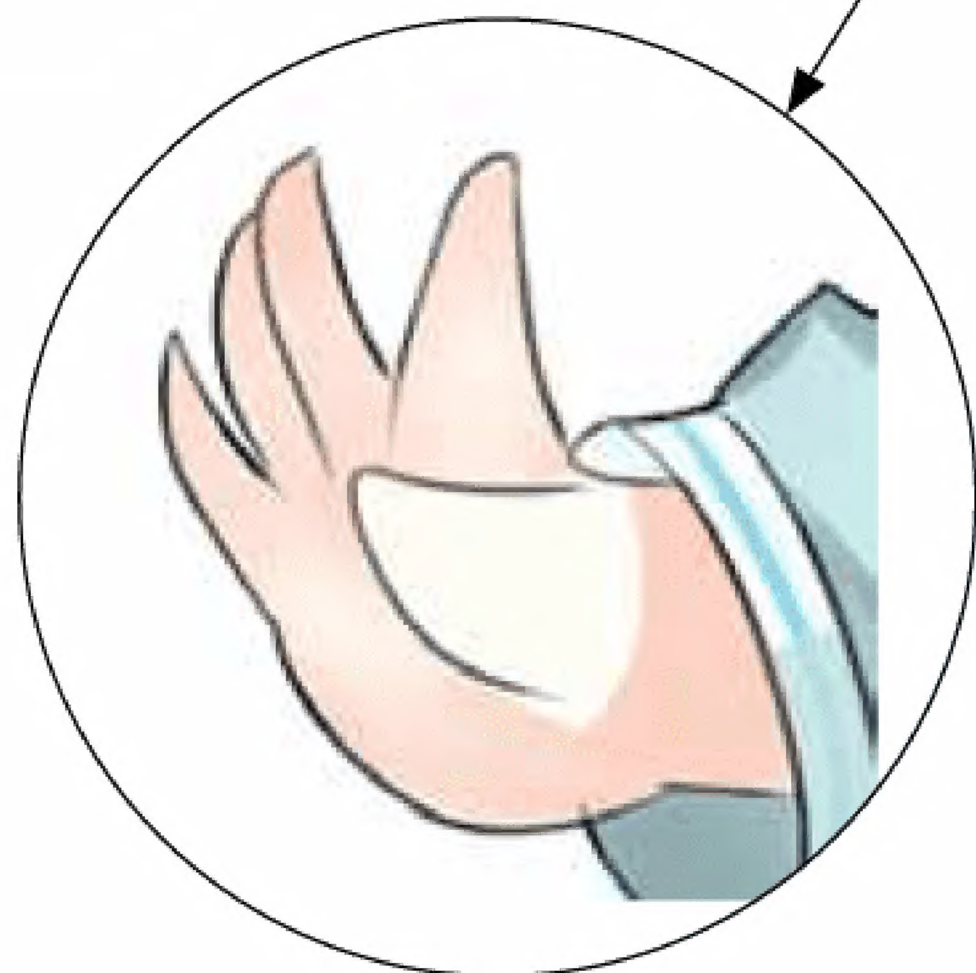
29 给瞳孔上方点上高光，在瞳孔的下方点上反光。

30 最后，整理画面，最终效果图完成。人物是活泼可爱型的，所以头发、衣服的色彩都比较鲜艳。



花瓣上的颜色要根据花的具体结构来分布。





注意手指间的阴影关系，不要画得太暗，要有层次，有深浅变化。